Año VI - Nº 74 - 795 Ptas



Revista de videojuegos para consolas

Se aproxima la avalancha navideña:

SegaSaturn
WW SOCCER '98
SEGA TOURING CAR

Nintendo 64
BOMBERMAN 64
LAMBORGHINI
DIDDY KONG RACING

PlayStation
TOMB RAIDER 2
CRASH BANDICOOT 2
BROKEN SWORD II
CASTLEVANIA X
MARVEL SUPERHEROES

Mega Hits
FINAL FANTASY VII
MOTO RACER
EXTREME G
STREET FIGHTER EX α

HOBBY PRESS

NBA LIVE '98
Pronto, el mejor basket en PlayStation y Saturn.



«FIFA: Rumbo al Mundial '98»

PASIÓN POR EL FÚTBOL



CAJA TONTA



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Sumario

Número 74 - Noviembre 1997







EL ÚLTIMO SIMULADOR DE VUELO

namco



Todo el PODER     en tus MANOS

Compatible con neGcon

Exclusivo para PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY



TBWA

Editorial

Este mes queremos reservar un pequeño apartado de esta columna para saldar una cuenta que tenemos pendiente con vosotros desde hace mucho tiempo: queremos daros las gracias por hacernos todos los meses la revista de videojuegos más vendida de España.

En el número anterior os ofrecimos las cifras de ventas confirmadas por las asociación OJD, pero queremos que sepáis que cada mes sois más los amigos que os acercáis hasta vuestro quiosco a por Hobby Consolas, lo cual realmente nos llena de orgullo.

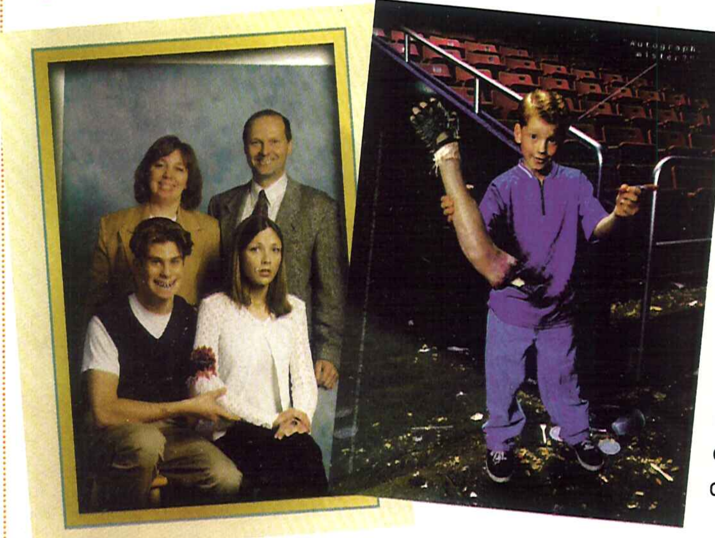
Esperamos no defraudaros y seguiremos haciendo todo lo posible para que nuestra familia de aficionados a las consolas siga aumentando día a día.

Como también están haciendo todo lo posible por este tema todas las compañías de videojuegos, quienes de aquí a las próximas navidades nos van a ofrecer un auténtico aluvión de novedades que van a conseguir tenernos pegados a nuestra consola -sea la que sea- por una buena temporada.

No vamos a enumerar aquí todos los títulos que se nos avecinan, pero sí diremos que en nuestra larga historia -más de 6 años- nunca habíamos vivido una época tan vibrante y brillante como ésta, en la cual nos vamos a encontrar con unos juegos verdaderamente magníficos que entusiasmarán al más exigente de los jugones. Esperamos que nuestras opiniones os sirvan de ayuda y que con ellas podáis orientaros mejor entre esta gigantesca avalancha de "juegazos" que se nos viene encima. ¡Suerte!

EL SENSOR

Humor negro en la publicidad mundial.



Hojeando las revistas extranjeras, siempre se descubren cosas que llaman la atención. Ultimamente parece que está de moda el humor negro, y una buena prueba de ello son estas dos páginas que anuncian dos juegos, «Game Shark», de InterAct y «RollerBall», de MGM Interactive. Estos dos anuncios han sido extraídos de dos revistas estadounidenses, país en el que, como podéis comprobar, parecen que tienen bastante claro que la ficción y el humor negro no tienen nada que ver con la realidad.

LARA cada día más interesante.



Lara Croft se ha convertido en un fenómeno que ha trascendido a los videojuegos. Una prueba de ello es que ha compartido la portada de la prestigiosa revista de divulgación científica Muy Interesante con un tema como "Los últimos Misterios de la Ciencia". Esta revista ofrece un reportaje de 3 páginas ensalzando a la heroína de Core como uno de los fenómenos sociales más importantes del momento.

Los más deseados

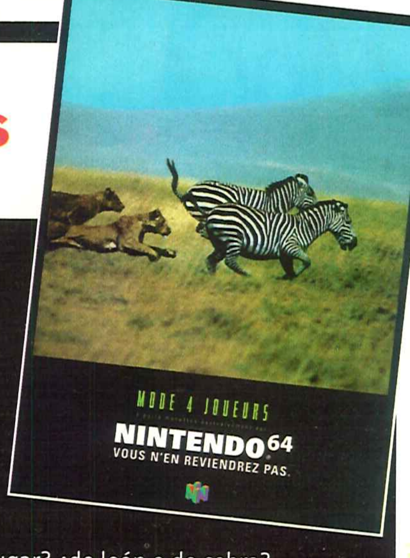
1	*Dragon Ball (N64)*
2	*Tekken 3 (PSX)*
3	*Zelda 64 (N64)*
4	*Virtua Fighter 3 (Saturn)*
5	*Resident Evil 2 (PSX, Saturn)*

Value Pack, una locura de precio.

El día 10 de octubre Sony puso a la venta el Value Pack, una promoción especial compuesta por la consola PlayStation, dos mandos y una Memory Card al increíble precio de 26.900 pts. Con esta iniciativa Sony pretende mantener su política de ofrecer las mayores ventajas posibles al usuario, que podrá hacerse con un kit completo a un precio inferior al habitual.



Daros prisa, porque está locura de pack tendrá una duración limitada y se acabará cuando se agoten las existencias.



No buscarás más.

Esto es lo que dice esta publicidad de Nintendo 64 que hemos podido ver en una revista francesa.
Al pie de la foto, como fácilmente podréis leer, pone: Modo 4 jugadores.
¿Tú de qué quieres jugar? ¿de león o de cebra?

NI FU NI FA

• **Las mascotas virtuales.**
Cierto. Donde esté un perro de verdad...
• **La subida de precio de HC, ¡Jolines, que no llegamos a fin de mes! ¡Piedad!**
No diréis que, con todo lo que os damos, HC es cara... ¡pero si es una ganga!
• **Que el 64DD vaya a costar lo mismo que la N64. El que quiera tener la consola completa se va a gastar un pastorro.**
Habrá que ver el precio que tiene finalmente, pero como te va a dar tiempo a ir ahorrando...
• **Que el «Zelda 64» se retrase tanto.**
Pues sí, ya le vale.
• **Los de DreamWorks, que con tanto gráfico van y descuidan la jugabilidad.**
Esperemos que sepan sacar las conclusiones oportunas de esta experiencia.
• **La portada de este mes: demasiado recurrente el tema Dragon Ball, esta es la sexta vez.**
Sí, un pelín repetitiva sí que es, lo reconocemos, pero, chico...¡si a la gente le interesa...!
• **La sección Arcade Show.**
Y otros dicen que es su preferida. No nos pondremos nunca de acuerdo.
• **El fútbol hasta en la sopa.**
Y este mes, tienes una prueba más de ello.
• **Que sólo saquen muchos juegos en Navidad.**
Bueno, no creas. Han estado apareciendo bastantes buenos juegos durante todo el año, pero claro, en navidad el número aumenta. Lógico.
• **Los detractores de las consolas. Ellos se lo pierden.**
Lo malo es que la mayoría de quienes hablan mal de las consolas es porque no tienen ni idea de qué van. Vamos, que no han jugado con una en su vida.
• **Para cuando salga «Tomb Raider 2» en Saturn habrá salido el 3 en PlayStation.**
Lo que dices es ciencia ficción pura: imposible de comprobar hasta dentro de unos meses.
• **Los precios de los juegos de N64.**
Bueno, hay de todo.
• **Si el último «FIFA» es como el ´97...**
No, tranquilo, que es mucho mejor.

Los + vendidos (GB)

1	*Fórmula 1'97 (PSX)*
2	*Oddworld: Abe's Oddysee (PSX)*
3	*Nuclear Strike (PSX)*
4	*V-Rally (PSX)*
5	*The Lost World (PSX/Mega Drive)*

MOLA

• **Ser redactor de Hobby Consolas.**
Nos pasamos el día jugando y encima nos pagan... ¡un auténtico chollo!
• **«Dragon Ball Final Bout», me ha impresionado su calidad.**
Pues nada, nada, ¡a soltar kamehamehas como loco!
• **Mola mazo que os estéis superando a vosotros mismos a la hora de hacer la revista.**
Y a la hora de ligar también.
• **La entrevista a Raúl. Conque concentraciones, ¿eh?, así cualquiera...**
Y eso que él no es muy jugón...
• **La publicidad de Sony en la Liga de Campeones.**
Es un acuerdo de Sony para toda Europa. El spot lo ven cientos de millones de espectadores y, al parecer, la broma les sale "solo" por 2 millones de libras.
• **Game Boy, pequeña pero matona.**
La consola más vieja y joven a la vez del mercado.
• **El stand de Eidos, todavía estoy pensando en porqué fue el más visitado.**
Yo, la verdad, tampoco caigo...
• **La película de Ranma que disteis el mes pasado.**
Esperemos que os guste aún más la serie "Street Fighter" que iniciamos este mes.
• **Las guías me ayudan mucho.**
¿Cuales? ¿las de Campsa o las gastronómicas?.
• **Los cómics del concurso de manga.**
Son geniales todos, incluso los que no han sido premiados, palabra.
• **Que viene la campaña Navideña.**
¡Ya podéis ir ahorrando, colegas!
• **Que con «ISS 64» se nota la superioridad de Nintendo 64.**
Sí, lo cual se confirma, por ejemplo, con «Mortal Kombat Trilogy». ¡Anda, listillo...!
• **«Final Fantasy VII» y encima traducido.**
El delirio de los amantes de los JDR.
• **Los buenos regalos que nos hacéis.**
A ver cuándo nos hacéis vosotros uno a nosotros.
• **Ampliad el Sensor. Ahora mola mucho más.**
Claro, para que después os quejéis de que ocupa demasiadas páginas...

La "DINOMANÍA" se instala en los salones de videojuegos.

Ya os adelantamos algo sobre el tema en "Arcade Show" del número pasado.
Pero la noticia es que ya podéis disfrutar de esta espectacular máquina en los salones más importantes del país. Os podemos asegurar que el juego es una auténtica pasada, un explosivo cóctel de acción, disparos, emoción y una realización técnica que quita el hipo. De hecho las malas lenguas dicen que les ha salido incluso mejor que la propia película. Hacednos caso, id a probarlo: nunca habréis visto nada igual.



Las grandes secuelas

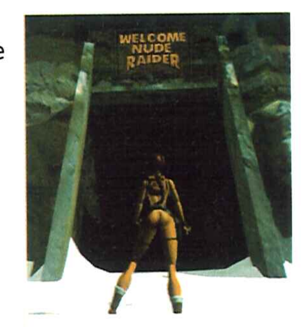
1	*Tomb Raider 2 (PSX)*
2	*Final Fantasy VII (PSX)*
3	*Crash Bandicoot 2 (PSX)*
4	*FIFA ´98 (PSX, Saturn, N64)*
5	*F-1 ´97 (PSX)*

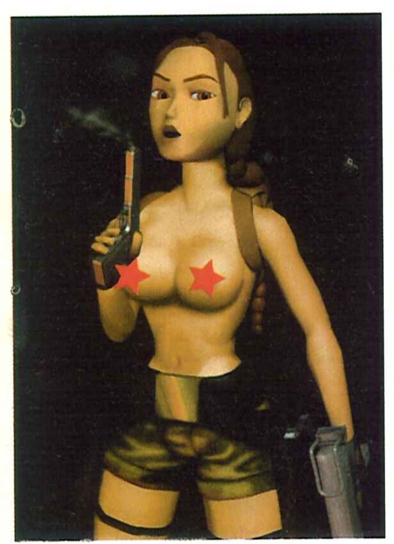
EL SENSOR

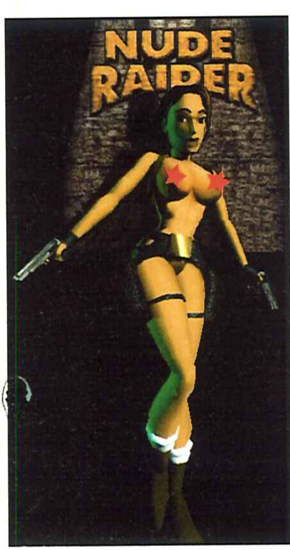
Lara: imágenes en INTERNET.

Sobran los comentarios. Tan sólo os diremos que estas imágenes no son originales de Core, sino que las hemos visto navegando por Internet.

Suponemos que habrán sido retocadas por fans de Lara y nosotros nos limitamos a mostrároslas. Por si os interesan, vamos.







Sony premia a Psygnosis.

La compañía británica Psygnosis ha sido galardonada por Sony con motivo de las ventas europeas logradas por su famoso «F-1».

Este juego, programado por el equipo de Bizarre, ha vendido más de un millón de copias en Europa y ha sido el primer juego occidental en llegar al número 1 en las listas de ventas japonesas.

¿Hasta dónde llegarán con «F-1 ´97»?



Cris Deering (Presidente de Sony Computer Entertainment Europa) y Nick Garnell (Director General de Psygnosis) en la entrega delpremio.

NO MOLA

• La gente que se tira los trastos a la cabeza en el "Contrapunto".
Bueno, mientras no te den a ti...

• La cantidad de novedades que van a salir para Super NES en los próximos meses: Me da hasta pena.
Pues sí, pero están sacando muchas reposiciones realmente interesantes. Seguro que hay alguna que no tienes.

• No saber qué juego de PlayStation comprarse: hay tantos y todos tan buenos...
Así es difícil fallar.

• El cartucho, que es un sistema de software muy antiguo.
Habló Séneca.

• Que no salga «Jurassic Park» para Super Nintendo.
Cierto. No sabemos porqué no habrá salido. La versión para Mega Drive es muy buena. Misterios sin resolver.

• Que aún no sepamos si algún día podremos disfrutar de Dragon Ball en N64.
Probablemente sí, pero...

• Que sea tan difícil en España llegar a ser programador.
Difícil no significa imposible, sólo hay que creer en los milagros.

• No saber bajo qué criterios habéis seleccionado a los ganadores del concurso de manga.
Es sencillo: bajo el criterio de nuestros gustos personales. De todas formas había tantísimos dibujos, que la elección fue realmente difícil y suponemos que habremos cometido alguna injusticia. Lo sentimos enormemente.

• Que no nos devolváis los mangas.
Lo avisamos en las bases.

• Que por culpa de cuatro exaltados la sección "Otaku Manga", que es de las mejores, se quede reducida a tres raquíticas paginillas.
Bueno, en tres páginas se pueden contar bastantes cosas. Además, la actualidad en los videojuegos, manda.

• Que las guías de juegos tengan similitud con el Guadiana: a veces salen, a veces no.
Así tiene más emoción la cosa...

• Que Sega no saque más juegos para Game Gear.
Una verdadera lástima, de verdad.

• Estar en vuestro pellejo si no publicáis todos los mangas.
Bueno... va a ser bastante difícil por no decir imposible hacerlo. Nos gustaría, pero...

• Las empresas que no traducen los juegos de rol.
A veces es cuestión de no poder más que de no querer, pero aún así... no mola.

• Que sólo publiquéis un manga.
¡Si es que no tenemos sitio para más!

• Que no regalen las consolas como los teléfonos móviles.
Y que los juegos no los repartan gratis en las salidas de los colegios...

• La "originalidad" de algunos títulos.
Sí, hasta sale alguno de lucha y de coches de vez en cuando.

• Ser un experto en videojuegos, con estudios y sin trabajo, ¡No quiero estar en el paro, que ya hay mucha gente!.
Pues envíanos tu curriculum... a lo mejor podemos hacer algo por ti.

SUBEN

- **Las segundas y terceras partes** que estas Navidades van a inundar las estanterías.
- **Las aventuras de todo tipo,** que no sólo aumentan en número sino que cada vez hay más traducidas al castellano.
- **Los lanzamientos para Saturn,** aunque escasos, de gran calidad.
- . **El interés de algunas compañías distribuidoras,** aunque parece que sólo despiertan cuando se aproximan las navidades.
- **Lara Croft** que el mes próximo ya estará en la calle protagonizando su segunda aventura.
- **El número de lectores de HC.**

BAJAN

- Un mes más, **las novedades para 16 bits.**
- **La calidad** de algunos juegos que se quieren colar entre las grandes novedades de este otoño.
- **Los precios de los juegos de Nintendo 64,** si es que las compañías se deciden a aplicar la bajada de costes iniciada por Nintendo.

Han colaborado en este Sensor:
Hannibal Clement (Cáceres), José Antonio Suy Roca (Gerona), Pablo de Carlos Fernández (Madrid), Carrascuca (Barcelona), Jaime Delgado (Madrid), José María Ortega (Barcelona), Marco Enrique Salinas (Toledo), Ricard Aiguabella (Gerona), Uno de Talayuela (Cáceres), Sergio Vaca Cordero (Alicante), Crimsom Fury (Vizcaya), José Juan Sánchez Carrillo (Córdoba), Jonathan Hernández (Tarragona).

MONOPOLY

¡Arruina a tus amigos!



Nuevos periféricos para todas las consolas.

HAZTE CON EL MANDO.

Asciigrip
¡CON UNA MANO BASTA!

Asciiware ha creado este mando de diseño ergonómico que permite jugar con una sola mano. Aunque está especialmente pensado para RPGs, aventuras y simuladores, es totalmente compatible con todos los títulos de PlayStation.
Asciigrip mantiene los botones del mando standard, pero los coloca a ambos lados de su superficie, lo que permite un acceso mucho más rápido e inmediato. También introduce tres nuevos botones programables con los que es posible memorizar complejas combinaciones de teclas. Los distribuye New Software Center.

Trident Pad.
BELLEZA Y EFECTIVIDAD SE DAN LA MANO EN ESTE MANDO PARA N64.

Logic 3 lanza al mercado este pad que presenta todas las características habituales del mando original de N64 (seis botones de disparo y joystick analógico), pero que incorpora un innovador diseño que le hace mucho más atractivo.
La distribución en España del Trident Pad corre a cargo de Electronic Arts, que ya lo ha puesto a la venta, aunque no tenemos el precio disponible.

Pump Action Gun
LA PISTOLA CON LA QUE RAMBO SIEMPRE SOÑÓ.

Pump Action Gun es una pistola realizada por Access compatible con PlayStation y Saturn que permite disparar en modo individual y automático, recargar de forma automática o manual y que tiene tres velocidades de fuego. Ubi Soft es su distribuidora y nos han dicho que su precio será de 6.990 pesetas.



Asciistick
EL MANDO DE LUCHA DEFINITIVO.

Asciiware presenta Arcade Stick, un joystick totalmente compatible con todos los títulos de PSX y Saturn, pero especialmente pensado para los de lucha. Su mando direccional y sus ocho botones, trasladarán toda la emoción de las máquinas recreativas al salón de tu casa.



El modelo para PlayStation será gris y costará 6.990 ptas. y el de Saturn será negro y valdrá 4.990.
New Software Center se encargará de su distribución.

Easy 64 y Turbo 64
UBI TRAE DOS MANDOS PARA N64.

Access Line presenta dos nuevos mandos para N64. Easy 64, es una versión innovadora del periférico tradicional, pero con un diseño mucho más sencillo pensado para los jugadores novatos. Turbo 64, por el contrario, es un mando especial para consoleros experimentados, que les posibilita introducirse en aspectos más complejos como la velocidad, la selección de vista o el disparo automático. Su precio: 3.990 y 4.990.

Un paso pequeño para el juego, pero un gran salto para la consola.

CONVERTIDO A PSX EL FAMOSO «MONOPOLY».





Los aspirantes a magnates del negocio inmobiliario están de enhorabuena. La compañía Hasbro ha programado la versión consolera de «Monopoly», el juego de tablero más popular del mundo.
El objetivo seguirá siendo el mismo de siempre: arruinar a los otros competidores y convertirnos en dueños y señores de la ciudad, y Electronic Arts tiene previsto ofrecernos esta posibilidad para finales de Noviembre.

Una avalancha de nieve y diversión se aproxima a PlayStation.

LLEGA «COOL BOARDERS 2».

Seguramente recordarás «Cool Boarders», un apasionante juego en el que tenías que demostrar tu habilidad sobre la nieve. Pues bien, Sony prepara una segunda parte, que será aún más jugosa que la anterior. En ella podrás competir junto a los mejores deportistas del mundo en una serie de espectaculares circuitos en los que no sólo tendrás que llegar a la meta en el menor tiempo posible, sino que deberás dominar a la perfección los diferentes estilos y efectuar acrobacias que impresionen al público. Todo esto, en febrero.







VELOCIDAD EN ESTADO PURO Y CRISTALINO.

BANDA SONORA POR APOLLO FOUR FORTY.



Todo el PODER     en tus MANOS

Compatible con mando analógico.

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY



TBWA

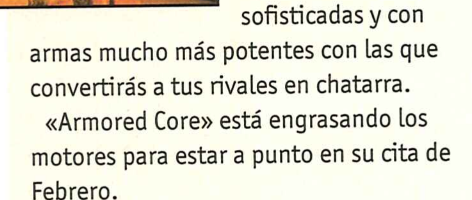
«Armored Core». La lucha de robots llega a PlayStation.

Sony prepara un nuevo lanzamiento para PSX, «Armored Core». Este título de lucha con ambientación futurista nos introducirá en un escenario en el que los conflictos armados son ahora sustituidos por enfrentamientos en un ring entre gigantescos robots de apariencia humanoide, con gran potencia de fuego.





A lo largo del juego podrás equipar a tu máquina con defensas cada vez más sofisticadas y con armas mucho más potentes con las que convertirás a tus rivales en chatarra.

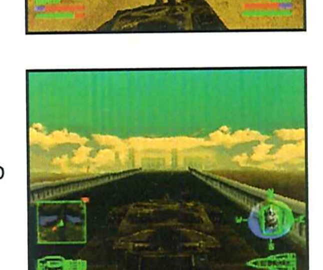


«Armored Core» está engrasando los motores para estar a punto en su cita de Febrero.



Carros blindados en PlayStation. El reinado del acero.

Sony prepara con especial atención este título en el que podrás ponerte a los mandos de la máquina de guerra terrestre más letal de todos los tiempos: un carro de combate.



El juego se estructurará en torno a una serie de misiones en las que tendrás que destruir tú solito ciertos emplazamientos enemigos defendidos por un desmesurado número de tropas. Para que puedas realizar tu labor podrás escoger entre varios modelos con los que, en la más pura tradición arcade, podrás atacar a todos tus adversarios.

Hasta febrero, no te hagas ilusiones.

El Síndrome.

Echando un vistazo a la prensa internacional y a los rumores que nos llegan desde Japón y USA he empezado a pensar que en nuestro sector se ha implantado un extraño virus que produce una no menos extraña enfermedad, algo así como el Síndrome de Abstinencia de Nuevas Consolas.

Hace ya algunos años que se produjo el brote, cuando las 16 bit todavía reinaban en el mundo de los videojuegos, y todos nos volvimos locos hablando de las Jaguar, 3DO, NEC FX, PlayStation, Saturn y demás, meses e incluso años antes que que fueran lanzadas al mercado. Entonces parecía tener más sentido. Nos encontrábamos ante el primer cambio generacional dentro de las consolas y a todos nos invadió un estado de euforia y emoción fuera de lo normal. Después, el tiempo se encargó de demostrar que aquel cambio resultó más difícil de lo que se había previsto, y algunas compañías (como las responsables de los tres primeros formatos que he nombrado) tuvieron que pagar un alto precio.

Actualmente hay tres consolas perfectamente instaladas y con su correspondiente parte en el mercado. Todas ellas se encuentran en plena juventud, si no adolescencia (si se me permite el símil con las diferentes etapas en la vida del ser humano) y, sin embargo, el dichoso síndrome ha vuelto a aparecer. Desde Japón y USA ya están hablando de la Saturn 2, de la PlayStation 2...y no precisamente como algo anecdótico, sino colocando algunos reportajes al respecto en las primeras páginas de las revistas.

No sé si estos rumores parten de las propias compañías o son los medios de comunicación los que se encargan de crearlos. Si fuera lo primero, no entiendo a santo de qué interesa hablar de unas futuras consolas cuando actualmente tienen otras de probada calidad que se están vendiendo perfectamente y a las que les queda todavía mucho que decir. A no ser que mi humilde razonamiento no alcance a comprender una astuta estrategia de marketing que pasa por promocionar un futuro producto cuando todavía tienes uno en auge.

Si estamos ante la segunda opción, entiendo el afán de los periodistas en adelantarse a todo y a todos, y ofrecer la información con la mayor antelación posible (yo también soy del gremio), pero tampoco se trata de volver locos a los usuarios cuando todavía tenemos tres máquinas que están por ofrecer lo mejor de sí mismas (echad sólo un pequeño vistazo a los juegos de este mes o a lo que está por venir), máxime cuando puede que falten AÑOS para que aparezcan esas futuras consolas.

No conozco ningún remedio válido para este curioso síndrome, salvo tomarse estas noticias como las que hablan de que Zubizarreta dejará de ser el portero de la selección. Eso es algo seguro, pero nadie sabe cuándo ocurrirá.

LA QUINTA COLUMNA

Manuel del Campo

«Explosive Racing» y «VMX Racing», nuevos lanzamientos de Arcadia para PSX. Toca y Playmates apuestan fuerte por la velocidad.

La compañía de distribución Arcadia sacará al mercado dos nuevos juegos de distintas compañías que tendrán en común las competiciones de velocidad. El primero de ellos, «Explosive Racing», es un divertido juego de coches de la compañía Toca que en estos momentos debe encontrarse ya en la calle. Sus aspectos más llamativos son los originales circuitos en los que corremos (alguno hay plagado de fantasmas) y la variedad de vehículos que ofrece.





Explosive Racing.



El segundo juego es «VMX Racing», un simulador de motocross que está siendo programado por Playmates y que se espera que aparezca a lo largo del mes de noviembre.



VMX Racing.



TAQUICARDIA

"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.

NINTENDO 64
LYLAT WARS
INCLUDES RUMBLE PAK CONTROLLER ACCESSORY
PAL VERSION

VUELVE FOX McCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRÁFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, RUMBLE PAK UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO.

UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.















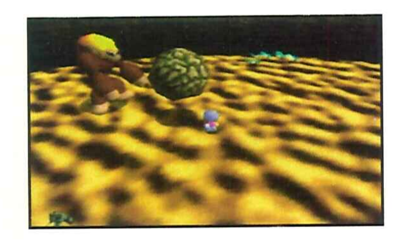




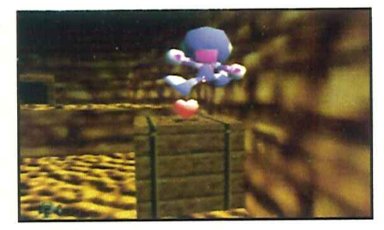


Más animalitos en Nintendo 64.

Ocean te saca la lengua con «Chameleon Twist».

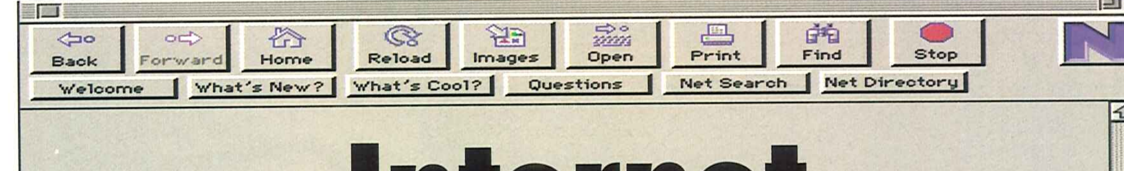






Protagonizado por un simpático camaleón que se ve transformado en un ser de aspecto similar al de «Bomberman», «Chameleon Twist» será un juego de plataformas con reminiscencias de «Mario 64» aunque de desarrollo no tan variado.

El elemento más original e importante del juego será... ¡la lengua de nuestro protagonista! ya que de su correcto "manejo" dependerá el que podamos avanzar en la aventura. «Chameleon Twist» incorporará dos modos de juego: el normal, en el que controlaremos al protagonista a través de distintos escenarios, y el modo batalla, en el que se podrá combatir contra otros tres jugadores a pantalla partida. Ocean será la encargada de distribuir este «Chameleon Twist», un juego que irá dirigido a la audiencia más joven.



Internet online

«GoldenEye» arrasa en USA.

Según los últimos sondeos de ventas en Estados Unidos, el juego de Nintendo «Golden Eye» se afianza en el primer puesto de los cinco juego más vendidos de aquel país, con unas cifras que casi doblan a las del siguiente título en la lista. Las ganancias de este juego durante la semana del 30 de Septiembre al 5 de Octubre han sido de 300.000 dólares (unas 45 millones de pesetas).

El 64DD podría ser presentado en el próximo E3.

Según fuentes cercanas a Nintendo, el esperado periférico 64DD, podría ser presentado oficialmente en el E3 del año próximo, de manera que su lanzamiento en USA se produjera entre los meses de Mayo y Junio del 98. Esto supondría que en Japón ya contarían con él desde dos o tres meses antes, mientras que su aparición en Europa sería para finales de ese mismo año. Los medios de comunicación americanos se han mostrado algo escépticos ante esta noticia, ya que si finalmente se cumplieran esas fechas, se habría producido un adelanto considerable respecto a los plazos previstos.

Japón crea un centro para dar ideas sobre videojuegos.

Ya se sabe que la industria del video juego en Japón es mucho más importante que en cualquier otro país del mundo. De ahí que surjan determinados proyectos impensables en otro lugar como puede ser este centro llamado Human Academy Evocational Schooll, al cual acuden decenas de estudiantes con el fin de realizar sesiones que sirvan para sacar ideas aplicables a nuevos videojuegos. En caso de que alguna de estas ideas se convierta finalmente en un videojuego, su autor recibirá su correspondiente parte de los royalties, un contrato de ventas e incluso puede ser contratado por la compañía en cuestión. Este centro está en contacto permanente con más de 20 importantes compañías de videojuegos japonesas.

Novedades para PlayStation, Nintendo 64 y Game Boy.

Spaco prepara su ofensiva navideña.

Desde este mes hasta enero, Spaco va a sorprendernos con una buena colección de títulos.

En el caso de PlayStation parece que las preferencias irán por las aventuras. Por ejemplo, de la compañía Project 2, Spaco nos ofrecerá entre noviembre y diciembre «Sign of the Sun» y «Ark of Time» dos aventuras gráficas de bonita estampa en la que deberemos demostrar nuestras dotes lógicas a la hora de resolver todo tipo de puzzles, ya sea viajando en el tiempo o encontrando la Atlántida. También de Project 2, pero ya para febrero, tendremos «Dogem Arena», un juego de carreras con aire «Wipeout».

Siguiendo con las aventuras, Grolier nos propondrá una aventura de ciencia ficción que combinará los niveles de disparo e inteligencia en un apasionante «Perfect Assassin».

A estos títulos habremos de sumarles «Top Gear Rally» de Kemco para N64, las aventuras de «Superman» de Titus para GB y N64 y los juegos de Laguna «The Note», «Devil's Deception» y «Ayrton Senna Kart 2» para PlayStation y «King of Fighters'96» para Game Boy.



Dodgem Arena: *las carreras futuristas al estilo «WipeOut» volverán a PlayStation.*



Sign of the sun: *Project 2 ha programado esta aventura que nos llevará a la Atlántida.*



Perfect Assassin: *Aventura y disparos se mezclarán en este gran título de Grolier.*



Top Gear Rally: *Kemco nos ofrecerá en breve este simulador de carreras para N64.*

DESDE QUE TU HERMANO MAYOR SE FUE DE CASA NADIE TE HABIA TRATADO TAN MAL







¿Te imaginas uno de los suburbios más lúgubres, hediondos y peligrosos de la ciudad? Pues no te lo imagines porque estás en él. Y a los luchadores de LAST BRONX no les agrada tu presencia. Ahora tu vida está en tus manos y deberás luchar por ella. Te esperan ocho expertos en peleas callejeras perfectamente armados en diferentes escenarios creados en alta resolución. Si tu rapidez y reflejos te acompañan podrás contarlo. Si no, deberás recurrir al Combo Mode para aprender golpes especiales. Atrévete con LAST BRONX y descubrirás que tu hermano mayor no era tan duro como creías.







CONTRAPROGRÁMATE



Nueva bajada de precios para los licenciatarios de Nintendo:

Nintendo ha decidido realizar una nueva rebaja en le precio de la fabricación de los juegos para licenciatarios. Esta nueva rebaja comenzará con los envíos que salgan de Japón el 15 de octubre y será realmente significativa: un 20 ó 25%. Nintendo espera que esta reducción se concrete en una bajada considerable del precio venta al público de los títulos que se lancen para N64 a finales de este año y principios del 98.

PlayStation lanzada: *Las ventas de PlayStation se han disparado. Sony dice haber vendido 20 millones de máquinas en todo el mundo y 135 millones de juegos. La distribución de ventas, bastante desigual, coloca a Japón de líder con 8 millones y medio de consolas y 70 millones de juegos, seguido por USA con 6,4 millones de consolas 35 de juegos. El farolillo rojo es Europa donde "sólo" se han vendido 5,1 millones de consolas y 30 millones de juegos.*

La censura alemana: *Una nueva víctima de la intransigencia alemana será el juego de N64 «GoldenEye», censurado porque se dispara a personas.*

Nueva edición del Show Room: *Tras el éxito del anterior Show Room Nintendo ha puesto en marcha una segunda edición del salón donde los socios del Club Nintendo podrán jugar de manera gratuita con todas las novedades de Nintendo 64, Game Boy y Super Nintendo. Para poder ir sólo hay que pedir cita llamando al teléfono 91-310-41-12. Las fechas serán desde el 11 de octubre al 14 de diciembre sólo los fines de semana, y del 19 de diciembre al 4 de enero todos los días.*

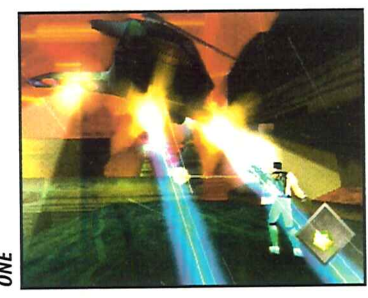
Konami da marcha atrás en el lanzamiento de «Goemon 64»: *La filial española de Konami ha decidido finalmente no editar en nuestro país el título «Goemon 64», un atractivo juego basado en un personaje manga pero cuyo cartucho, de 128 megas, debería tener un precio demasiado alto. Sólo sería editado en España si se consiguiera reducir este cartucho hasta los 96 megas de memoria.*

ASC Games prepara su desembarco en PlayStation.

«ONE» Y «4X4 OFF ROAD RALLY», PARA PRIMEROS DEL 98.



4x4


ONE

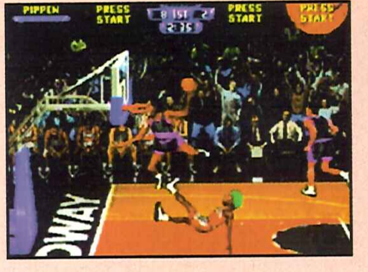
ASC Games prepara para comienzos del mes de enero de 1998 dos nuevos lanzamientos para PlayStation.

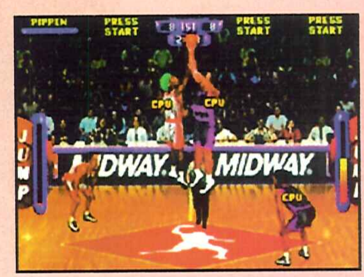
El primero de ellos será «One», un "beat'em up" tridimensional que tendrá como protagonista a John Cain, un cyborg dotado de un brazo cibernético de increíble poder destructivo. Su desarrollo tendrá lugar cuarenta años en el futuro y el objetivo principal del juego consistirá en ayudar a John a averiguar todos los detalles de su misterioso pasado, ya que debido a causas desconocidas se ve aquejado de un ataque de amnesia.

El otro juego, «4X4 Off Road Rally», nos lanzará de lleno al mundo de la velocidad, poniéndonos al volante de potentes automóviles 4x4 que harán rugir sus motores en circuitos improvisados en lugares como las Montañas del río Colorado, El Gran Cañón o el desierto de Nevada.

«NBA Hang Time» para Nintendo 64.

¡COMIENZA EL ESPECTÁCULO!





Ya está a la venta distribuido por New Software Center el juego de baloncesto para Nintendo 64 «NBA Hang Time». Con él podréis disputar partidos de hasta cuatro jugadores en encuentros de dos contra dos llenos de impresionantes mates dobles, "alley oops", jugadas de pizarra y en definitiva todo el espectáculo propio de los jugadores de la NBA.

El amplio menú del juego permitirá no sólo elegir entre cualquiera de los veintinueve equipos de la liga profesional americana, sino también crear cualquier jugador que se nos ocurra, especificando todas sus cualidades y características físicas.

Así que ya sabes, si te gusta el baloncesto llevado a su grado extremo, no pierdas de vista este juego.

«Total Drivin'» saldrá finalmente en diciembre.

OCEAN MEJORA SU SIMULADOR ANTES DE SU LANZAMIENTO FINAL.





A muchos os sonará este juego de coches de Ocean que nos permite correr en circuitos a lo largo y ancho del mundo en lugares como Egipto, Moscú, Suiza, Escocia o la mismísima Isla de Pascua al volante de todo tipo de coches.

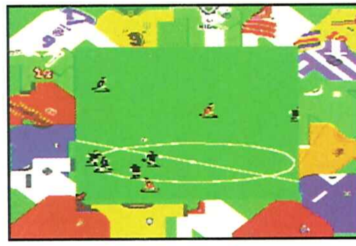
Pues bien, hemos podido comprobar por nosotros mismos que el equipo de programación ha introducido importantes mejoras antes del lanzamiento definitivo en el mes de diciembre. La jugabilidad y capacidad de respuesta de los vehículos es ahora mayor, y los escenarios ya no presentan un aspecto tan pixelado como antes, ofreciendo una apariencia gráfica mucho más atractiva, con lo cual estad atentos, porque muy pronto podréis disfrutar de él en vuestra PlayStation.

¡Todos a cubierto!
«Duke Nukem 3D» arrasará también en PlayStation.

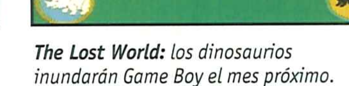


Los usuarios de PlayStation podrán disfrutar a partir del mes de diciembre del "shoot'em up" estratégico más cañero de la historia. Como ya habréis imaginado, estamos hablando de «Duke Nukem 3D», que tras su conversión a Saturn llegará también a PlayStation para regocijo de los amantes de la acción.
New Software Center será la encargada de distribuir este juego de GTI que nos colocará ante la difícil tarea de eliminar a todo un ejército de alienígenas que han tomado la ciudad de Los Angeles (la de USA, no la de San Rafael). Esta nueva conversión incluirá, entre otras mejoras, un nuevo episodio diseñado en exclusiva para la ocasión.

«FIFA ´98» y «Lost World», también en Game Boy.
Arcadia sacará en Noviembre dos "crac" para la portátil.



FIFA ´98: *el mejor fútbol aparecerá también en la portátil de Nintendo.*



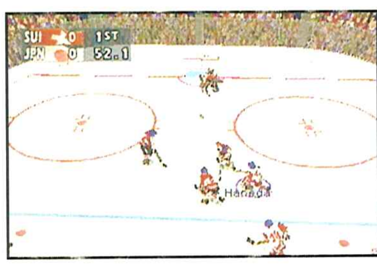
The Lost World: *los dinosaurios inundarán Game Boy el mes próximo.*

La compañía de programación THQ está siendo la encargada de realizar la conversión para Game Boy de dos de los títulos de mayor éxito del año. El primero es «Lost World», el juego basado en la segunda parte de la exitosa película de Spielberg "Parque Jurásico". El otro es «FIFA 98», continuador de la famosa serie de simuladores futbolísticos que no faltará a su entrega anual.

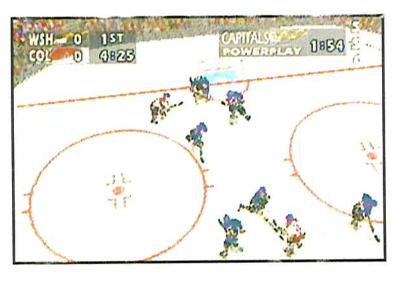
Ambos será distribuidos por Arcadia y aparecerán aproximadamente en la misma fecha, que se espera sea a lo largo del mes de noviembre.

No hay duda de que los usuarios de la portátil e Nintendo están de enhorabuena.

«NHL 98» llegará con el nuevo año.
Más Hockey sobre hielo para Saturn.







Sega está terminando de pulir una nueva entrega de su simulador de hockey sobre hielo «NHL».
Anunciado para principios de enero, «NHL '98» vendrá a mejorar aún más la excelente calidad que ya presenta esta serie, en la que como ya sabéis disponemos de los ventiséis equipos de la Liga Nacional de Hockey norteamericana merced a la licencia que Sega posee.
Los gráficos serán, como siempre, de lo mejorcito, y la variedad de opciones de juego no dejará lugar al aburrimiento mientras patináis sin parar con este nuevo juego de hockey.
Una nueva entrega de un simulador que resulta más divertido e lo que a priori parece.

«Bloody Roar» nuevo nombre de «Beast».
Virgin quiere arrollar en la batalla.





Seguro que todos recordáis las espectaculares imágenes de «Beast», un juego de lucha tridimensional de inmejorable aspecto, con personajes que se transforman en monstruos e impresionantes ataques especiales, que Hudson Soft está desarrollando y que Virgin se encargará de distribuir. Pues bien, este juego estará disponible en el mes de enero, pero no con el nombre de «Beast», sino con el de «Bloody Roar». Las características del juego ya las conocéis: mucha acción, mucho espectáculo y, sobre todo, una buena dosis de originalidad, esa virtud tan escasa últimamente.



TRIDENT PAD
Controlador digital de 8 direcciones y joystick analógico 3D en un solo producto.
6 botones de disparo.
Modo de 4 botones para control de vistas, gases y timón.
CONTROL STATION AF
Pad digital de 8 botones
Disparo automático
Movimiento ralentizado.
ACTION PAD
Pad digital con 6 botones de disparo automático.
Dos velocidades
Diseño estilizado para facilitar el control
Cable extralargo
CABLE CONEXION PLAYSTATION
Cable de enlace para dos consolas PlayStation
CABLES RGB EUROCONECTOR
Con ellos puede mejorar la calidad de imagen de su televisor. Requiere que el televisor esté dotado de Euroconector.
PISTOLA PROTECTOR
Recarga automática
Tres velocidades de disparo automático
Botón especial para disparo de armas especiales
Gatillo para disparos precisos.
THE EXPLORER
6 botones de disparo
Botón turbo para disparo automático
Cable extralargo.
MEGA DRIVE
Logic 3
TRIDENT PAD
START
Control Station A/F
TURBO
Logic3
SELECT
START
Action Pad SN
SELECT START
EXPLORER 32
SLOW
SET
START
Logic3 PROTECTOR
JUNGLA DE CRISTAL
Recomendado para
La Jungla de Cristal: La Trilogía™
ELECTRONIC ARTS®

Las aventuras de acción parecen estar cada vez más de moda en todos los formatos. En PlayStation acaba de ser presentada en Japón la segunda parte de «Overblood», mientras que para N64, Konami se encuentra trabajando en el esperado y misterioso «Hybrid Heaven»

OVERBLOOD 2

La odisea más real

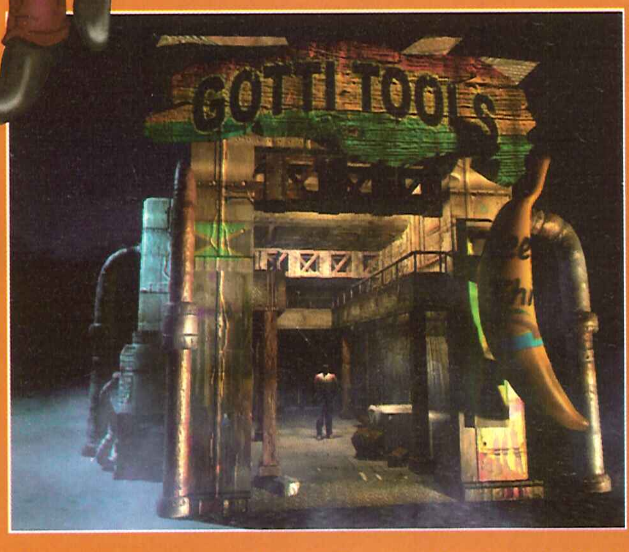
FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: RIVERHILL SOFT.

Tras el lanzamiento de una primera parte quizá infravalorada por el gran público, a pesar de tratarse de un juego más que interesante, el pequeño grupo de programación japonés Riverhill Soft parece dispuesto a sorprender a todo el mundo con la realización de una secuela que ha dejado atónitos a los japoneses en el pasado Tokyo Game Show. Y no es para menos porque, como se puede apreciar en estas imágenes, el trabajo gráfico está siendo impresionante, y el objetivo de estos chicos es completar la aventura más real que jamás haya pasado por PlayStation.

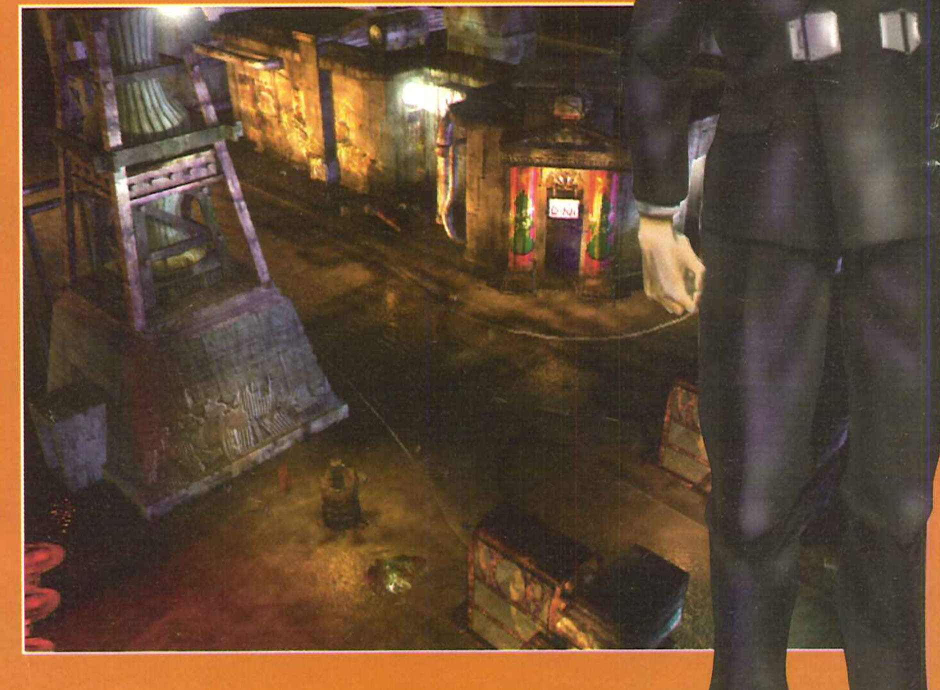
Para ello están utilizando un innovador sistema llamado "WAS" (World Active Superviser System), que actualmente se encuentra al 50%, y que permitirá al jugador controlar el entorno y las perspectivas además de mejorar la calidad de las imágenes y evitar el posible temblor de los polígonos, usando una cantidad mínima de memoria. Además, los programadores se están esforzando para reducir el tiempo de carga al mínimo y conseguir que la aventura sea tan fluida como una película.

El juego mantendrá, sin embargo, su esquema básico, alternando los momentos de participación total del jugador -en los que manejará a los protagonistas- con las escenas renderizadas pre-grabadas, que en esta ocasión se extenderán a lo largo de casi una hora.

No en vano desde Riverhill Soft han tomado buena nota de las críticas que aludían a la escasa duración de la primera parte y ahora están preparando una extensa aventura recopilada en dos CD´s con más de 160 localizaciones, 71 melodías y 17 voces reales que conformarán todos los diálogos durante el juego. Todo ello sin olvidar un nuevo y atractivo argumento con sabor a suspense y misterio. Un título que huele a éxito desde antes de su lanzamiento.



Durante el juego, el protagonista podrá acceder a diferentes y misteriosos lugares, en los que podrá encontrar todo tipo de items, desde botas que le servirán para caminar sobre el fuego hasta chalecos antibalas, pasando por todo tipo de armas como espadas, pistolas, armas láser, etc.

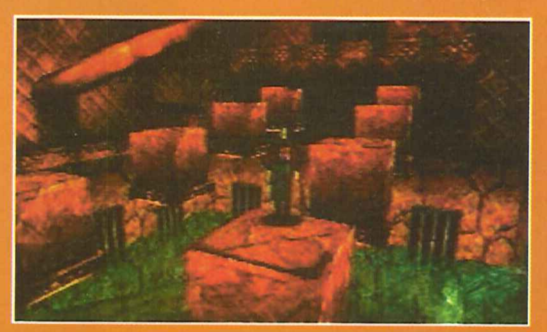


HYBRID HEAVEN

Un misterioso proyecto

FORMATO: N64.
COMPAÑIA: KONAMI.





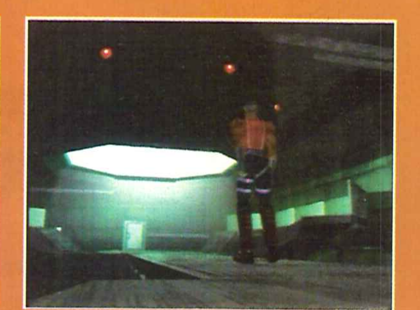
El juego será compatible con el control pad analógico de PlayStation. Uno de los joysticks servirá para mover a los personajes y otro para manejar las cámaras y obtener siempre la mejor perspectiva.



El más ambicioso proyecto de Konami se está llevando en el más absoluto de los secretos. «Hybrid Heaven» será la correspondiente replica de «Metal Gear» para N64, ya que no se puede hablar de versión, pues entre ambos juegos existirán notables diferencias. Sí ofrecerán la misma y atractiva estructura, es decir, una inquietante y fantasiosa aventura en la que será tan importante la acción como la intriga. Se habla de un nuevo concepto de jugabilidad, bajo una realización impresionante dentro de una atmósfera futurista. Muchos la coronan ya como obra maestra, pero nosotros preferimos esperar hasta su lanzamiento el próximo año.

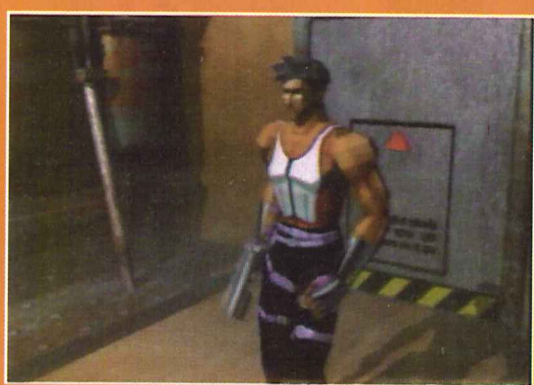


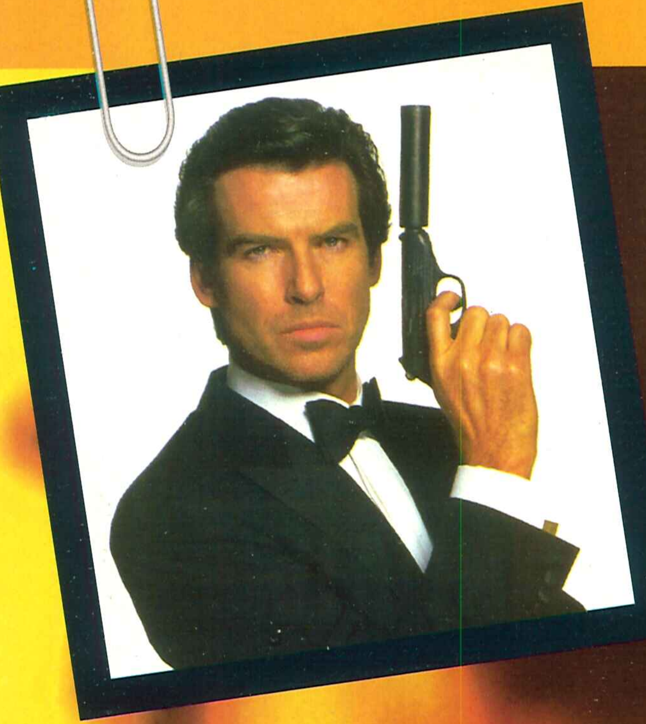






Konami apenas está revelando información acerca de este juego, pero sí sabemos ya que será una de las aventuras más alucinantes de los últimos tiempos. Su apariencia gráfica y la promesa de su revolucionario concepto de jugabilidad así lo indican





¡QUE NO TE CUE

Hay muchos juegos basados en

HOBBY CONSOLAS

"GoldenEye será una de las adaptaciones cinematográficas más conseguidas en la historia de los videojuegos. Va a ser uno de los juegos más importantes del año."

GOLDENE 00



Gratis Guía de Misiones en Castellano

NINTENDO ACCIÓN

"La calidad de los gráficos, los impresionantes movimientos de los personajes, el excelente control y hasta el uso del Rumble Pak os hará sentir la acción con toda la intensidad posible. Será una super-producción estilo Hollywood pero con estreno exclusivo Nintendo 64"


NTEN PELÍCULAS!
películas, pero sólo uno es de cine.
SUPER JUEGOS
"A las muchas excelencias y virtudes del modo individual hay que añadir el increíble y antológico modo para varios jugadores. Escenarios propios, personajes ocultos y una jugabilidad extraordinaria son sólo algunas de sus infinitas posibilidades."
4 Jugadores
Compatible con
RUMBLE PAK
RAREWARE
NINTENDO 64
ENTRA EN JUEGO.

Estuvimos en la presentación en el circuito británico de Brands Hatch del nuevo simulador de Codemasters.

TOURING CAR championship

THE OFFICIAL GAME OF THE RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Con la licencia oficial bajo el brazo, Codemasters está realizando uno de los juegos de coches más impresionantes de los últimos tiempos. Una espectacular competición de Super Turismos con todos los circuitos y coches de la temporada oficial del 97 en las Islas Británicas.

Cuando la ficción trata de superar la realidad.







Las competiciones de Super Turismos son una modalidad muy extendida en Europa. Cada país tiene su propia competición, aunque las más prestigiosas se dan en Alemania, España y Gran Bretaña.

Precisamente es esta última la que ha elegido Codemasters (lógico teniendo en cuenta que se trata de una compañía inglesa) para realizar este prometedor juego de coches.

En realidad, los coches que participan son prácticamente los mismos en todos los países, y lo que realmente identifica a cada competición son sus circuitos. En este juego se están incluyendo los más importantes de las Islas, entre los que a muchos de vosotros os sonarán nombres como Silverstone, Donington o Brands Hatch.

Más conocidos por todos son los modelos de coches incluidos en el juego, como es el caso del Audi A4, Honda Accord, Ford Mondeo Peugeot 406, etc... También estarán recogidos los pilotos más importantes de aquel país, pero si conocéis a alguno de ellos es que sois auténticos fanáticos de esta modalidad.

Con todos estos ingredientes, el equipo de Codemasters está completando un juego espectacular en el que, por lo que hemos podido ver, destacará tanto su realización técnica como su jugabilidad y realismo.

Los programadores están intentado recoger la esencia y el espíritu de estas carreras y para ello no está escatimando medios ni talento.








En el circuito de Brands Hatch tuvimos la oportunidad de pilotar BMW´s y monoplazas de Fórmula 3000.





Asistimos a la presentación por todo lo alto de «TOCA Touring CAR».

De la competición real al juego

Los chicos de Codemasters tuvieron la genial idea de organizar un presentación de su juego en el famoso circuito de Brands Hatch, situado a unos 40 Km. de Londres y que será uno de los recorridos que se incluirá en la versión final del juego.

Todos los periodistas europeos que nos dimos cita allí tuvimos la oportunidad de pilotar monoplazas de Fórmula 3000, elegantes BMWs o hacer slalom con un Ford Fiesta. Todos los presentes pudimos demostrar nuestra habilidades en la conducción, aunque la ventaja de los periodistas ingleses fue notable, más que nada por aquello de lo del volante a la derecha...

La idea era muy clara: experimentar por nosotros mismos la competición real para poder valorar después el excelente trabajo que está desarrollando Codemasters en este «Toca Touring Car» que saldrá en breve para PlayStation.





El juego pondrá a nuestra disposición ocho modelos reales de coches a elegir, entre los que se encontrarán las marcas Honda, Ford, Audi, Renault. Volvo...





Entrevistamos a Gavin Raeburn, project manager del juego

¿Cuanta gente ha trabajado en el juego?

Somos un gran equipo, unas 24 ó 26 personas y eso ha permitido que no hayamos tardado mucho en acabarlo, unos nueve meses. No ha sido mucho tiempo para lo que es habitual.

¿En qué juegos ha trabajado este equipo con anterioridad?

Bueno, se trata de un equipo nuevo, en el que la mayoría de la gente no habíamos trabajado juntos. Hay una pocas personas nuevas, otros que trabajaron en «Pete Sampras Tennis», dos de «Micromachines» para PlayStation... pero todos son de la cantera de Codemasters.

¿Entonces es es primer juego de coches para la mayoría de vosotros?

Sí, es nuestro estreno.

Ahora hay muchos juegos de coches, ¿qué tiene éste que no tengan los demás?

En primer lugar se trata de una modalidad muy especial. La Formula 1 tiene mucho glamour y todo eso, pero queda muy lejana de cara al público en general. «Touring Car» es otro tipo de competición, en la que compiten coches conocidos por todos. Es más directa, más emocionante.

Yo les diría a los usuarios españoles que hemos realizado un juego que recoge el espíritu de esta modalidad. Es muy jugable, emocionante y ofrece muchos caminos para divertirse. Y además contamos con la licencia oficial, con todo lo que ello significa.

¿Piensas que es un juego más cercano al arcade o a la simulación?

Hemos tratado que sea lo más arcade posible en lo que se refiere a la diversión pero ya os habréis dado cuenta que a la hora de manejar estos coches hay ➤



Gavin Raeburn nos aclaró que no hace falta ser un experto en el género de los juegos de coches para realizar una maravilla como esta.



Aquí tenéis al completo al equipo responsable de «Toca Touring CAr». Todos pertenecen a la cantera de Codemasters, pero para la mayoría es el primer juego de coches que realizan. No está mal para empezar.

➤ *aspectos muy reales, como la reacción que tienen al tomar una curva muy rápida o en situaciones similares.*

Gráficamente el juego parece muy bueno. Una de las cosas que más me han impresionado son los efectos de las luces sobre el piso mojado ¿Qué nos puedes decir sobre esto?

Una de las razones por la que hemos creado un equipo muy amplio es por el hecho de que haya gente que se dedique exclusivamente a tareas especiales, como por ejemplo los efectos de luz de los que tú me hablas o las colisiones, etc. Es la única forma de conseguir un gran juego.

También es verdad que la capacidad de la máquina nos ha ayudado mucho.

Creo que otro gran acierto es que los coches dan la sensación de peso...

Sí, es cierto, creo que en un juego de coches este aspecto es fundamental. Tienes que tener la sensación de que tú controlas el coche y para ello tiene que pesar. He visto otros juegos en los que los coches son muy ligeros, y parecen incontrolables.

En el modo de dos jugadores, ¿Porqué Split screen y no Link?

No se realmente por qué, pero sí que el modo link requiere tener dos consolas y dos televisiones y eso siempre es un problema.

De todos modos nosotros empezamos trabajando en una versión que utilizará link cable, pero después Sony nos aconsejó que no incluyéramos esa opción, y realmente no sé por qué.

¿Habéis pensado en hacer otra versión para otro formato?

Sí, seguramente haremos una para N64.

¿Cual es tu juego de coches favorito?, aparte del tuyo, lógicamente...

«F-1», a pesar de ser un juego de coches diferente al nuestro creo que es un gran juego. También me gusta mucho «Sega Rally», creo que es uno de los mejores juegos de coches que he visto.



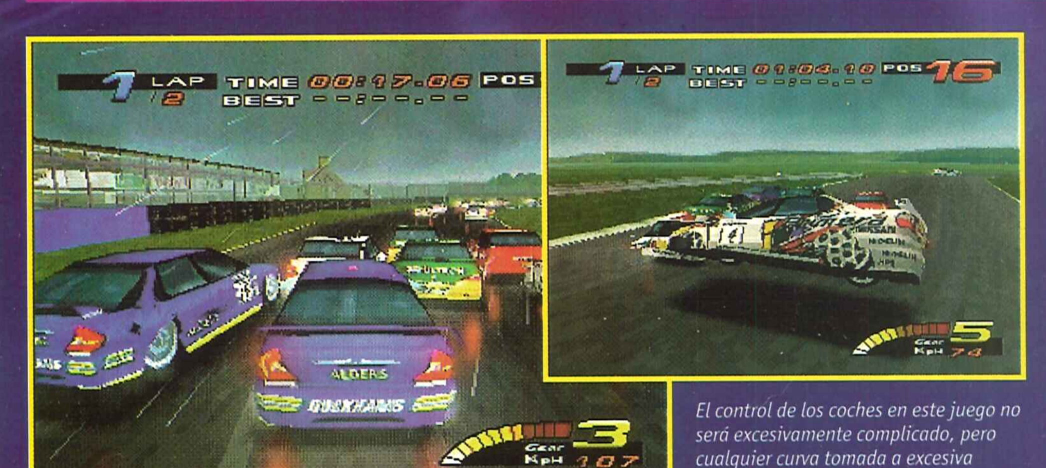


Real como la vida misma



Puestos a valorar el realismo de este sensacional simulador que está a punto de llegar a España, qué mejor que recurrir a las imágenes reales de la competición.

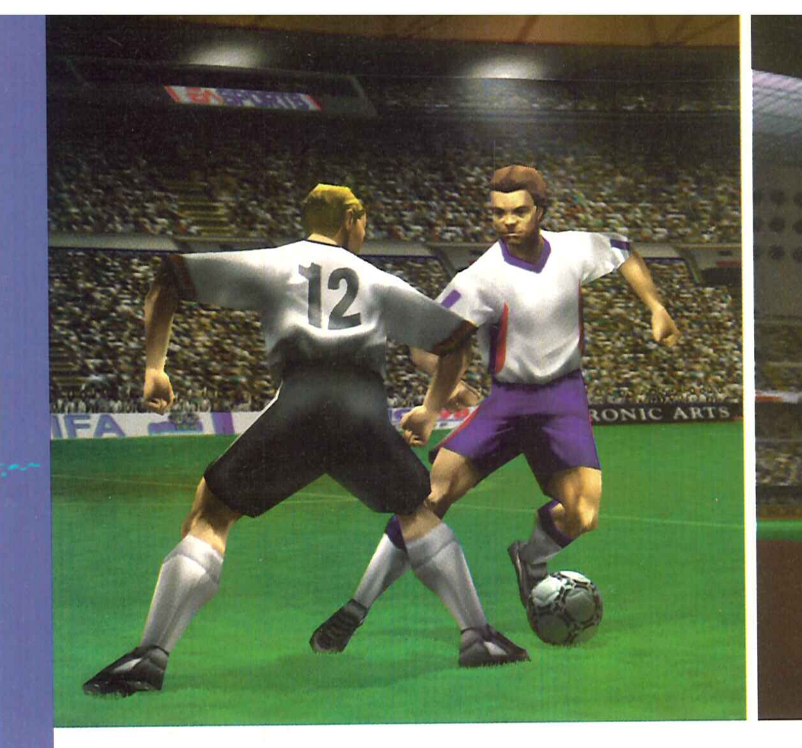
No nos negaréis que a primera vista resulta complicado distinguir qué imágenes pertenecen al juego y cuales a la realidad...

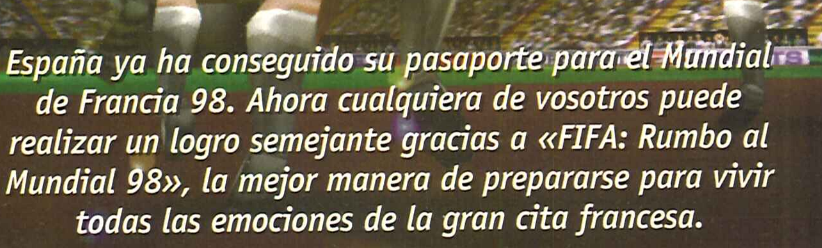


El control de los coches en este juego no será excesivamente complicado, pero cualquier curva tomada a excesiva velocidad puede ser fatal.



En el juego estarán recogidos todos los circuitos del campeonato de Súper Turismos de Gran Bretaña, con diseños exactos a los circuitos reales.





España ya ha conseguido su pasaporte para el Mundial de Francia 98. Ahora cualquiera de vosotros puede realizar un logro semejante gracias a «FIFA: Rumbo al Mundial 98», la mejor manera de prepararse para vivir todas las emociones de la gran cita francesa.



¡Sí, sí, sí, España va a París!

Aunque ya sabéis que la serie «FIFA» no se limitará a ofrecer partidos entre selecciones nacionales, sino que presentará también un amplio repertorio con las mejores ligas de fútbol de todo el mundo. Pero no se puede negar que teniendo el mundial a la vuelta de la esquina, la posibilidad de disputar los mismos partidos de clasificación que la selección española e incluso la fase final de esta competición resulta de lo más atractiva.

Pero las aspiraciones de este nuevo «FIFA» van mucho más allá en esta ocasión. Para empezar, y como ya os adelantamos el mes pasado, los programadores de EA Sports están trabajando duro para suavizar y agilizar el control de los jugadores, de modo que, sin perder su carácter de simulador, resulte más sencillo y asequible para todo tipo de jugadores.

Pero lo que a primera vista os va a parecer más sorprendente será el nuevo y remodelado aspecto gráfico del juego que, como podéis apreciar, mostrarán a unos jugadores más nítidos y definidos, que se moverán con mayor suavidad y realismo. De hecho el nuevo repertorio de animaciones será uno de los puntos fuertes de esta nueva entrega.

Y como no podía ser de otra forma, este nuevo «FIFA» volverá a desplegar toda su artillería para incluir un repertorio de opciones y modos de juego tan amplio como alucinante, entre las que destacarán el nuevo sistema de fichajes con dinero o los sorprendentes y actualizados sistemas de entrenamiento.

Y todo ello auspiciado con la presencia de un jugador de la talla de Raúl, que será el santo y seña de esta nueva entrega. ¿Alguien da más?



El renovado aspecto técnico y la inclusión de nuevas opciones promete un juego redondo.



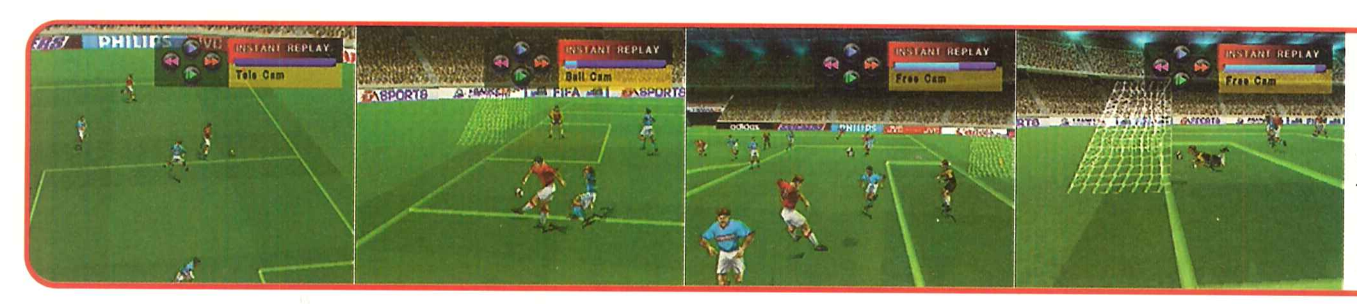
El difícil control de esta saga siempre ha sido discutido. ¿Se ajustará la jugabilidad al máximo?











Una vez más, jugar con «FIFA» será sinónimo de gozar del mejor fútbol. Aquí tenéis una jugada con un pase desde la banda y un impecable remate de cabeza del delantero centro.



El apartado de opciones será total. De hecho no se nos ocurre ningún aspecto relacionado de una u otra forma con el fútbol que no haya sido incluido. Completísimo.



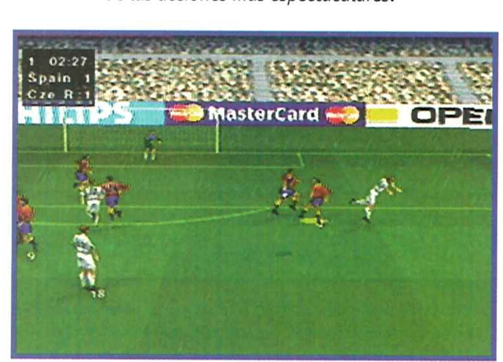
Ahora cada equipo tendrá una cantidad de dinero asignada, de manera que si se quieren realizar fichajes habrá que echar cuentas y controlar los presupuestos.



La opción de entrenador es realmente divertida y será un auténtico placer hacer a nuestro gusto las alineaciones y las tácticas de nuestros equipos favoritos.

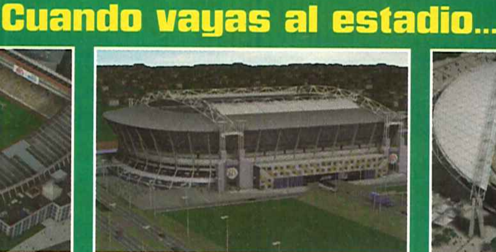


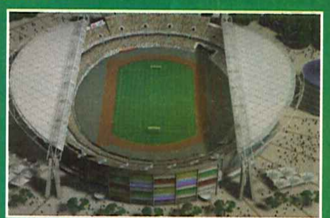
En las repeticiones de las jugadas podréis elegir cualquier tipo de cámara para disfrutar desde la mejor perspectiva de las acciones más espectaculares.



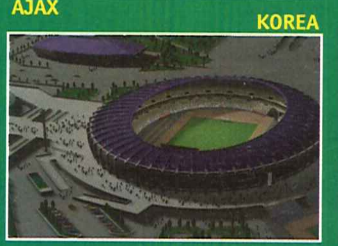
Cuando vayas al estadio...





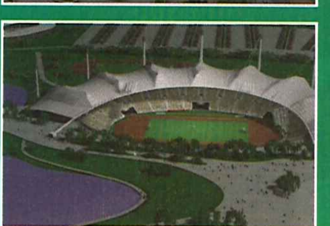


ÁFRICA MARACANÁ AJAX KOREA AUSTRALIA SAN SIRO



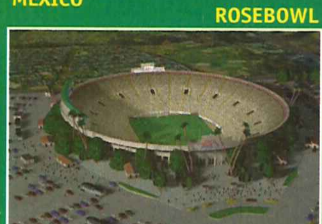








MÉXICO ROSEBOWL MUNICH ESPAÑA PARÍS WEMBLEY







En esta nueva edición de «FIFA» se incluirá una representación de los estadios más famosos y míticos de todo el mundo. Como podéis apreciar, se trata de réplicas exactas, en las que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. Ahora sentiréis la emoción de jugar en un gran estadio.







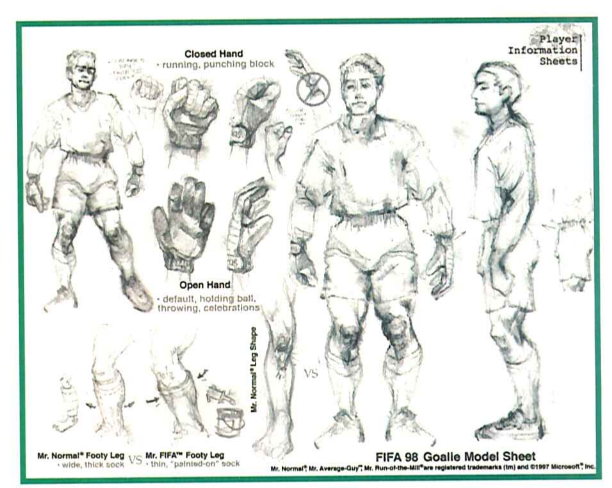
Una vez elegido el estadio, podréis disfrutar de una espectacular panorámica virtual del mismo, salpicado con algunas imágenes típicas de la ciudad en la que se encuentre.

Muy pronto en N64




Aproximadamente un mes después de que aparezca la versión para PlayStation de «FIFA:Rumbo al Mundial 98» tendremos a nuestra disposición la correspondiente versión para N64. EA está poniendo especial empeño en realizar un gran juego para esta consola, después de que el estreno de la serie en este formato no fuera del todo afortunado. Además, hay que tener en cuenta que la competencia en el género ha puesto el listón muy alto.



Aquí tenéis una pequeña muestra del trabajo de los diseñadores a la hora de crear la morfología de los jugadores. Como ya os hemos contado en muchas ocasiones, primero es necesario contar con este tipo de bocetos, para después trabajar sobre ellos en el ordenador.












Las mejoras que se están introduciendo en el diseño de los jugadores son impresionantes. Ahora parecerán más reales, más humanos, y sus movimientos serán mucho más suaves

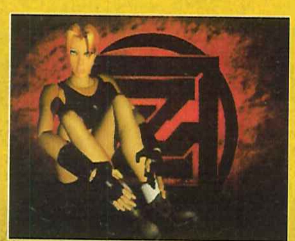




AHORA QUE YA PUEDES PEGARTE CON ALGUIEN PARA IMPRESIONAR A TU NOVIA, SOLO TE FALTA UNA COSA.



ENCONTRAR UNA NOVIA.

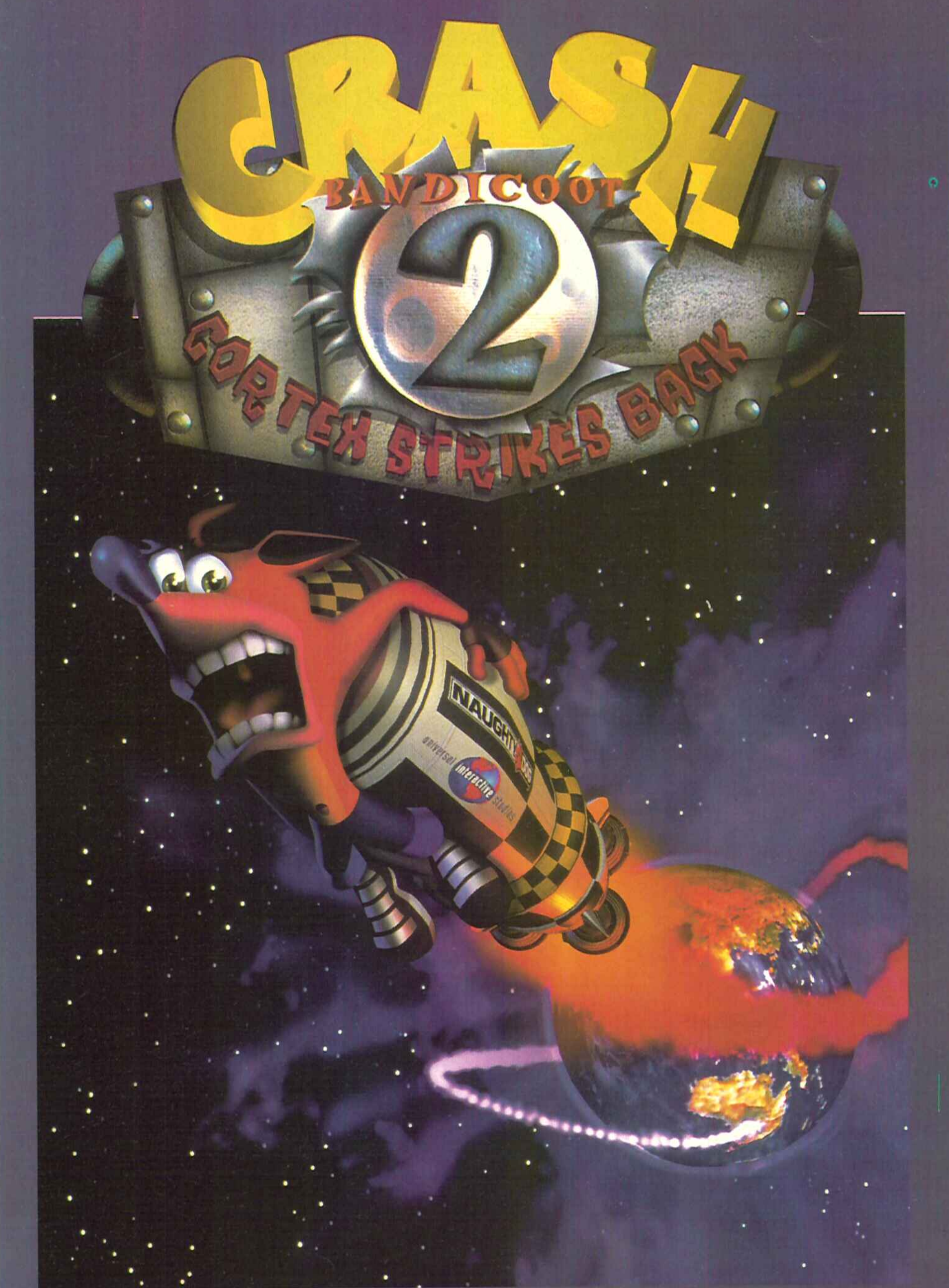




Y si no encuentras una novia, no te preocupes. Relájate, siéntate en el sillón y desahógate con FIGHTING FORCE. Un juego apasionante en 3D que te dará mil razones para prescindir de novia. Con total libertad de movimientos, posibilidad de elegir distintos caminos, muchas armas para escoger, más de170 niveles de acción y una innumerable lista de enemigos dotados de inteligencia artificial para que llenes tus tardes de acción. Hazte con este juego lo antes posible y verás que te volverá loco. Tanto o más que una novia.

FIGHTING FORCE









Vuelve el héroe más marchoso



Ha vuelto. Crash está aquí otra vez para demostrarnos que lo de su primera aventura fue sólo un juego de niños y para enseñarnos que es ahora cuando viene realmente lo bueno. Preparaos para lo mejor, para lo más divertido y para lo más innovador. Preparaos para «Crash Bandicoot 2».

La verdad es que no hemos visto mucho, apenas cinco o seis fases de las decenas que va a contener finalmente el juego. Sin embargo, con sólo haber jugado esos niveles ya nos hemos podido hacer una idea de lo magistral que va a ser este «Crash Bandicoot 2».

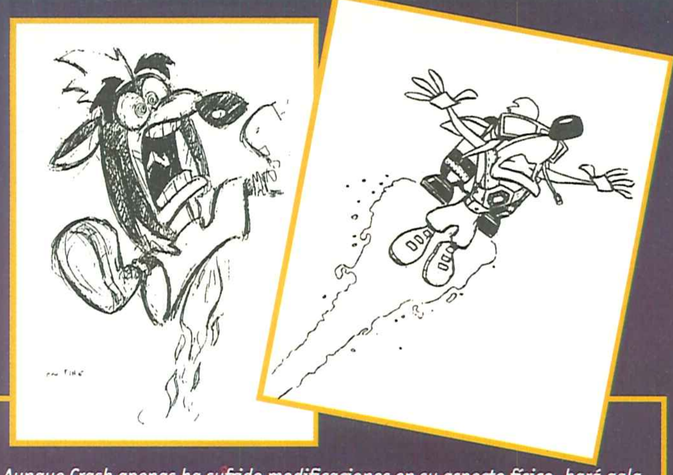
Lo más interesante es que, manteniendo una apariencia muy similar a la primera parte, va a ofrecer muchos, muchísimos detalles que el jugador reconocerá como nuevos. El resultado será un juego tradicional e innovador a la vez, pero de una calidad indudable.

Será tradicional porque mantendrá la estética de personajes y escenarios, así como la mecánica de juego tan plataformera y tan de acción propia de su antecesor. Nuestra misión seguirá siendo llegar sin más al final de cada nivel, ya sea avanzando sobre escenarios de scroll lateral, sobre otros en los que Crash correrá dándonos la espalda o en combinaciones de ambos sistemas.

Y será novedoso por muchos motivos. Primero porque nos encontraremos con un Crash que será capaz de desarrollar muchas más acciones y, además de saltar y girar como una peonza, podrá andar agachado y deslizarse. Segundo, porque aumentará nuestra libertad de movimiento por los escenarios, no sólo a la hora de explorarlos, sino también mediante la presencia de diferentes y divertidos sistemas de locomoción que le añadirán una impresionante variedad al juego.

Y encontraremos escenarios de todo tipo. Habrá desde zonas industriales a junglas, pasando por ruinas, glaciares o turbulentos ríos. Lógicamente, todos estos lugares estarán poblados por infinidad de personajes nuevos, que además lucirán un acabado gráfico mucho más cuidado. Por si esto os parece poco, sabed que se han incluido pequeños puzzles para complicarnos más la vida, nuevos niveles de bonus y, por supuesto, apoteósicos e hilarantes enemigos finales.

Todo esto, recordadlo, a partir del mes próximo.





Aunque Crash apenas ha sufrido modificaciones en su aspecto físico, hará gala de una notable cantidad de animaciones nuevas. Como sabéis, todo empieza siempre en bocetos realizados por los diseñadores.

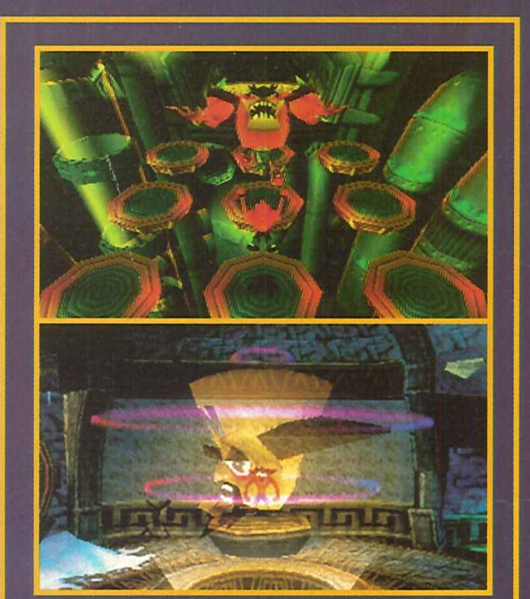
A simple vista se ve que esta segunda parte superará a su antecesor.



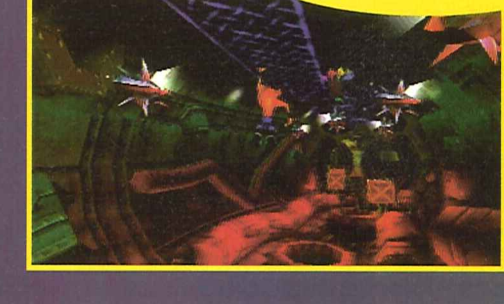


A primera vista tiene pinta de ser bastante dificilillo.

«Crash Bandicoot 2» mantendrá un estilo de juego idéntico a la primera parte, pero las mejoras se harán notar especialmente a nivel gráfico.



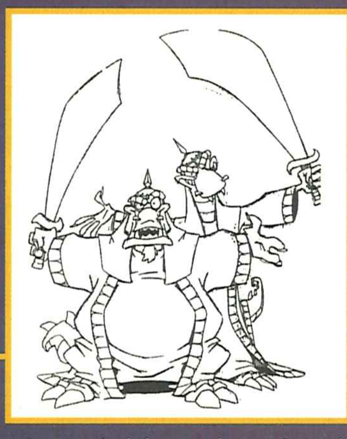
El aumento de la calidad gráfica de «Crash 2» se podrá apreciar de una manera muy especial en los enemigos finales, para cuya realización se han usado sofisticados efectos gráficos.





En esta entrega Crash dispondrá de numerosos y originales vehículos para desplazarse, desde un cohete a un osito polar, pasando por un esquí acuático, patines para hielo...







La mayoría de los enemigos serán totalmente nuevos, aunque se conservarán algunos de los más emblemáticos como Perro Loco o Neo Cortex. En cualquier caso, el diseño de los nuevos villanos será aún más hilarante que la primera vez.

Cambia de

& escalando

& corriendo

& nadando

& rodando

& volando

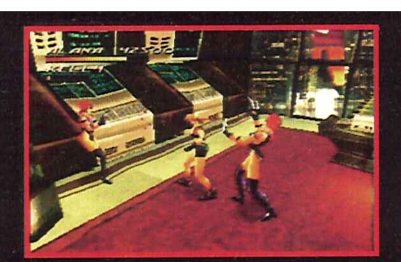
¡CROC SE MUEVE!

Croc se las sabe todas, es experto en 14 estilos que le convierten en el lagarto más vivo, incluso para saltar fuera de tu PlayStation. Condúcele tú a traves de un mundo maravillosamente recreado en 3D, en una disparatada y frenética aventura contra el malvado Baron Dante y sus mucho más diablescos ayudantes, !los Dantinis!

SEGA SATURN

WINDOWS 95

PlayStation






FIGHTING FORCE

Todos para uno y uno para todos



Estas dos parejitas protagonizarán uno de los "beat´em up" más alucinantes que hemos visto hasta el momento. Hace unos meses ya os adelantamos algunos detalles sobre este prometedor título de Core, pero ante la proximidad de su lanzamiento -el mes de Diciembre-, vamos a contaros algunas más de sus excelencias.






La verdad es que se agradece la llegada de un juego que pertenece a un género casi olvidado desde la aparición de las 32 bits. Salvo honrosas excepciones como «Die Hard Arcade» o «El Cuervo», los programadores no se han prodigado en ofrecer clásicos "beat´em ups" que siguieran la escuela de los míticos «Double Dragon», «Streets of Rage» o «Final Fight».

Ahora Core nos presenta este interesante «Fighting Force», que, además de poseer un título de lo más apropiado para esta clase de juegos, ofrecerá todo lo que cualquier buen aficionado espera: toneladas de acción, espectaculares peleas y ni un sólo segundo de respiro.

La historia es muy sencilla. Estos cuatro amigos son los encargados de enfrentarse al malo de turno y su interminable ejército de secuaces, recorriendo los diferentes parajes, calles y suburbios de la ciudad repartiendo leña a diestro y siniestro.

La novedad llegará por el hecho de que todo se desarrollará en un mundo 3D, -y no mediante un scroll horizontal como suele ser habitual en este género-, en el que los personajes tendrán total libertad de movimientos e incluso decidirán el itinerario a seguir en determinados momentos del juego.

Igualmente atractiva resultará la posibilidad de poder interactuar con casi cualquier objeto de los escenarios para utilizarlos como armas, recuperadores de energía (como en el caso de la máquina de refrescos) o simplemente para destrozarlos, que al fin y al cabo en eso consiste el juego.

Ya lo sabéis, si os gustan las películas de Van Damme, Steven Seagal o Jackie Chan, no perdáis de vista este juego que llega on la garantía de Core, como sabéis, los creadores también de la genial saga «Tomb Raider».


En muchos momentos tendremos que elegir entre varios caminos para continuar.


Destrozando los objetos de los decorados podréis conseguir todo tipo de armas.


Cualquier momento es bueno para recuperar fuerzas con un buen refresco.

Como en las "pelis" de colegas





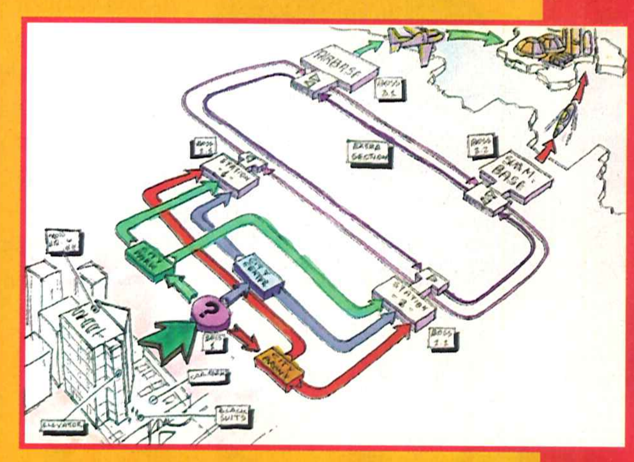
Si habéis visto "Arma Letal", "Tango y Cash" o la reciente "Double Team", ya sabéis cómo funciona esto: siempre resulta más divertido repartir mamporros acompañado que solo. Aquí también podréis compartir emociones con un amigo.





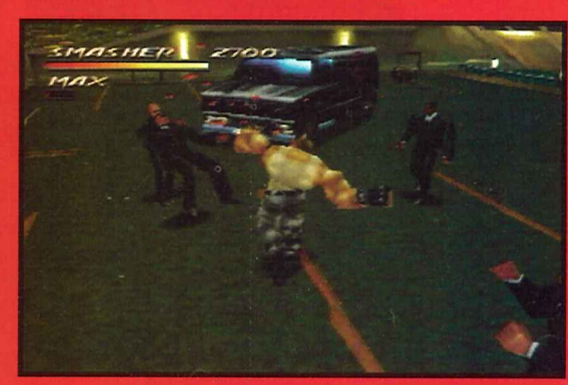
Promete acción de la buena y su aspecto es imponente.

«Fighting Force» nos invitará a repartir mamporros a base de bien -como cualquier "beat´em up" clásico- con el aliciente de que los escenarios serán totalmente 3D.



Aquí tenéis un excelente plano en el os podéis hacer una idea del desarrollo de este "beat´em up". En muchos momentos deberéis escoger un itinerario, y eso puede hacer que cambien los acontecimientos en el juego.







Se agradecería que además de las peleas hubiera algo más.

Carreras abiertas a la imaginación

DIDDY KONG RACING

Estas imágenes quizás os hagan creer que estamos ante un nuevo «Mario Kart». La confusión sería perdonable ya que a primera vista los dos juegos se parecen, pues ambos van de carreras y ambos tienen un aire simpaticón. Sin embargo, ahí se acaban las similitudes ya que en «Diddy Kong Racing» también encontraremos plataformas, enemigos finales, rutas alternativas y un montón de items para recoger.

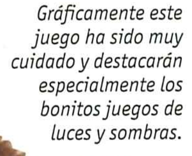
Los responsables de esta divertida locura han sido los chicos de Rare, quienes han tomado a algunos de sus astros y los han convertido en los pilotos que deben competir en estas hilarantes carreras. El oso de «Banjo-Kazooie», la ardilla de «Conker Quest», Krash el Kremlin de «Donkey Kong Country» o el ineludible Diddy serán cuatro de las ocho estrellas que deberán asumir el riesgo de pilotar al menos tres tipos de vehículos diferentes, tales como un hovercraft, un kart y un avioneta para explorar los 20 circuitos diferentes de que consta este juego.

Y decimos explorar porque en «Diddy Kong Racing» no bastará con llegar a la meta entre los primeros, sino que deberemos darnos nuestros paseos para encontrar items, atajos... Es más, incluso habrá alguna que otra plataforma y hasta enemigos finales cada cinco circuitos que prometen ponernos las cosas muy difíciles.

Por supuesto, habrá opción para que hasta cuatro jugadores simultáneos puedan enfrentarse en un mano a mano. En este sentido Rare ha prometido que un "engine" mucho más potente conseguirá que el modo para cuatro jugadores sea lo más impresionante que hemos visto nunca, mejor aún que en «Mario Kart 64».

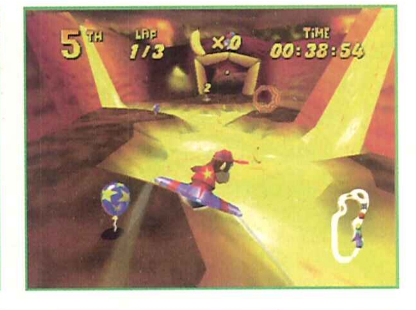
Además, todo el entorno gráfico del juego resultará realmente espectacular gracias a una tecnología exclusiva diseñada por Rare llamada "Real Time Dynamic Animation", con la cual se han diseñado desde los personajes hasta los arbolitos del fondo de la pista.

Como veis, el juego parece tener todas las papeletas en la mano para ofrecer diversión a raudales a todos aquellos a quienes les guste la velocidad con toques de humor.



Gráficamente este juego ha sido muy cuidado y destacarán especialmente los bonitos juegos de luces y sombras.









La calidad de los elementos gráficos y la variedad de vehículos.



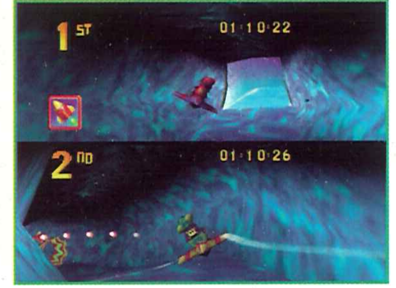
Más jugadores, más diversión

Dos, tres y hasta cuatro jugadores podrán enfrascarse en divertidas carreras en las que deberán recoger todo tipo de items y recurrir a toda clase de artimañas para relegar a sus rivales a las últimas posiciones.

Las carreras más alocadamente divertidas aparecerán el mes próximo en Nintendo 64 de la mano de Rare.







Corren que vuelan

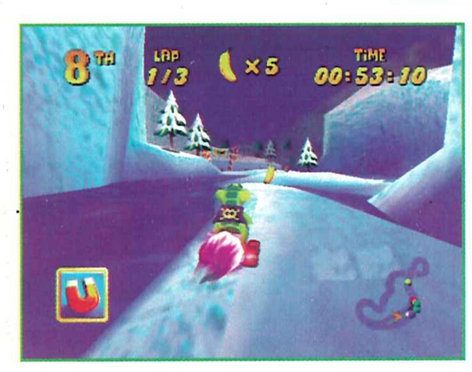


Hovercraft: *El control de estas naves acuáticas tiene poco que ver con el de los coches, los que las hará más divertidas aún.*

Avión RC: *No será nada fácil aprender a pilotarlo con garantías como para conseguir recoger los items.*

Kart: *Es el vehículo por excelencia para este tipo de competiciones y el que nos permitirá realizar las exploraciones más provechosas.*





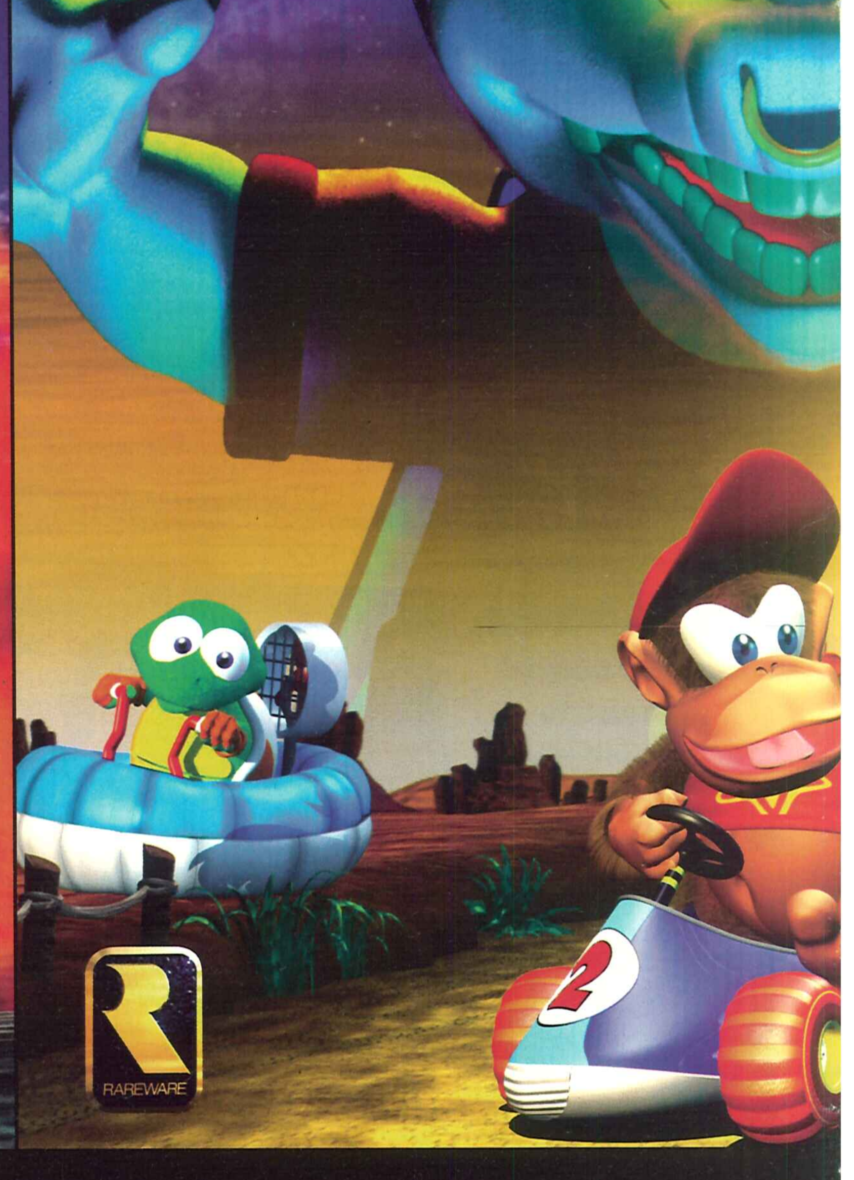


La escasa originalidad de la idea que da forma al juego.

ESTE MES SE T

En Navidades llegan refuerzos, tres nuev





BOMBERMAN 64 de HUDSON SOFT
(creadores de Super Soccer, la saga Bomberman...)
Un Bomberman totalmente nuevo, por primera vez en 3D de verdad. La mezcla más explosiva entre estrategia y acción.



Opción para 4 jugadores



Opción para 4 jugadores
Compatible con Rumble Pak



SEGA Touring Car Championship

UNA COMPETICIÓN DE CATEGORÍA

No todo el mundo puede alardear de haber pilotado un Mercedes o un Toyota Supra por alucinantes circuitos a velocidades de vértigo. Ahora Sega nos brinda esta oportunidad con la llegada de una de sus grandes recreativas de los últimos tiempos. Y además llega con la vitola de haber sido convertida para Saturn por la mano del genial Mizuguchi. Ahí es nada.







Una vez más, Sega va a apostar por una de sus grandes recreativas, un auténtico seguro de vida a la hora de lanzar juegos para Saturn.

Es verdad que este juego en concreto, «Sega Touring Car», no llegó a ser un bombazo del nivel de «Sega Rally» o «Manx TT» -debido quizá a que fue lanzado muy poco tiempo después que ellos- pero nadie puede poner en duda su extraordinaria calidad.

Además, esta conversión cuenta con la ventaja de estar siendo realizada por el talento más reconocido dentro del departamento de desarrollo de Sega en los últimos años, Tetsuya Mizuguchi, quién además fue el realizador de la versión arcade.

Con todos estos antecedentes, podéis estar seguros de que estamos ante uno de los mejores juegos de cara a esta temporada.

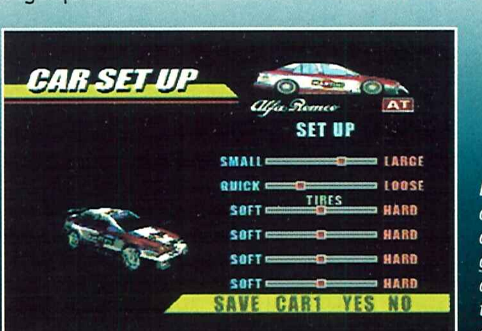
Ya sabéis que este título nos presenta una competición automovilística entre turismos, algo que fuera de nuestras fronteras se conoce como «Touring Car» y en nuestro país como «Super Turismos», en las que se lucen modelos de sobra conocidos por todos.

Para que vayáis abriendo boca, os adelantamos que el amigo Mizuguchi y su equipo están realizando una conversión a caballo entre la simulación más pura -en la forma de conducir- y el inconfundible estilo arcade -en el desarrollo de la competición- y que en la versión alpha del juego que hemos podido disfrutar ya se aprecia ese toque de calidad y jugabilidad que este programador sabe aportar a todos sus juegos.

Un juego que huele a éxito rotundo. Seguro.

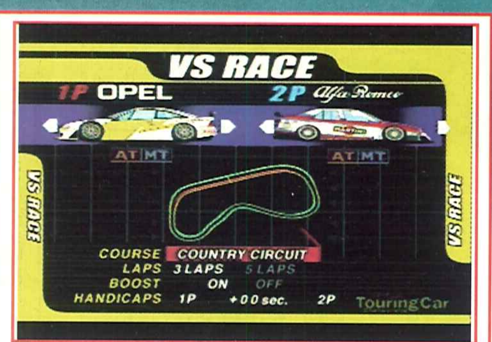
Excelente realización, gran jugabilidad, conducción muy al estilo Mizuguchi...



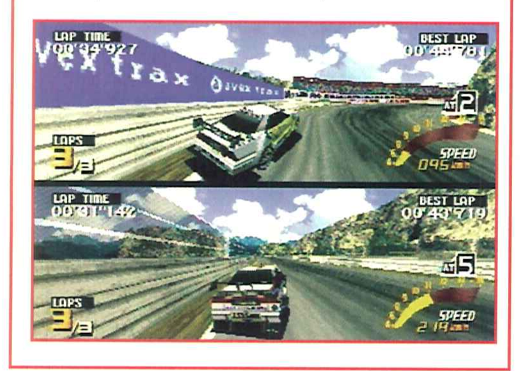


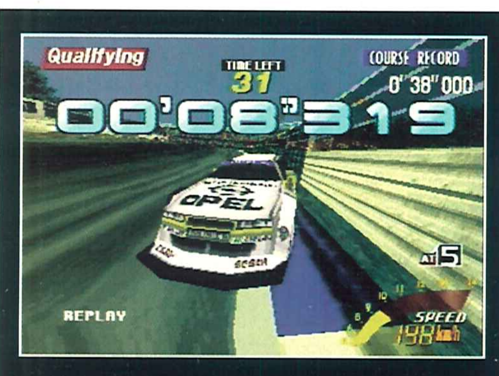
El juego incluirá una opción para configurar a nuestro gusto las características técnicas y mecánicas de cada vehículo.



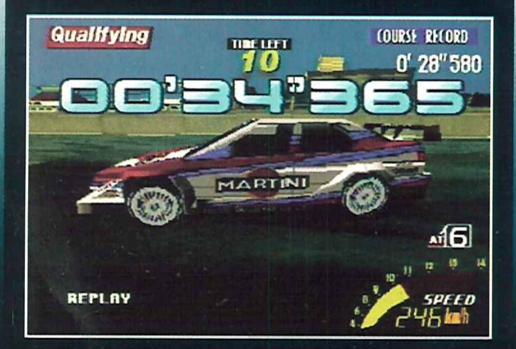


Tampoco faltará en este juego una opción para dos jugadores a pantalla partida. Se podrán escoger el número de vueltas o la diferencia de tiempo con la que puede salir un coche con respecto al otro.





Al final de cada recorrido tendréis la oportunidad de disfrutar de la repetición de toda la carrera desde diferentes perspectivas. Una buena oportunidad para corregir vuestros fallos.



Una nueva genialidad de MIZUGUCHI.

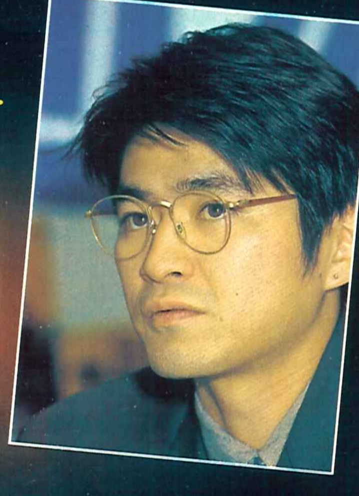
Ya sabéis que es el valor más seguro dentro del departamento de desarrollo de Sega. Un genio que ha realizado recreativas como «Sega Rally», «Manx TT» o «Sega Touring Car».

Ahora se enfrenta a su segunda conversión para Saturn, tras la de «Sega Rally». (La versión de «Manx TT» la realizó Psygnosis). Hace unos meses ofrecíamos una interesante entrevista con Mizuguchi en la que nos hablaba de este nuevo trabajo. De ella os recordamos estos comentarios: .

"En la conversión de «Sega Touring Car está participando un grupo de personas en el cual nos encontramos. No es el mismo equipo que realizó la conversión de «Sega Rally», aunque sí coinciden algunos nombres como el de Taniguchi y el mío"

"Saturn es una máquina de juegos muy especial, ya que tiene que divertir a la gente en sus casas durante mucho tiempo, y eso hace que los juegos tengan que ser realmente buenos y duraderos."

"Nosotros intentamos que el juego sea lo más divertido posible, ya sea en arcade o en Saturn".



¿Recordáis la máquina?

Así de aparente y atractivo se presentaba el juego de Mizuguchi en nuestro país hace casi un año. Una recreativa cuya mayor baza sigue siendo su caracter competitivo y el modelo para 4 jugadores.

Seguro que muchos de vosotros seguís disfrutando todavía con esta sensacional recreativa.

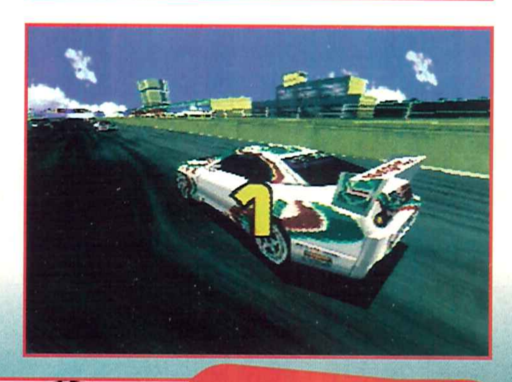








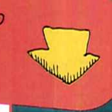








El hecho de incluir un desarrollo estilo arcade puede resultar discutible. Ya veremos.





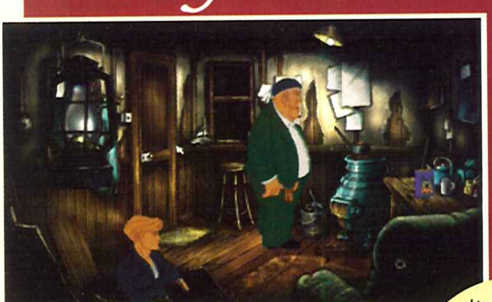


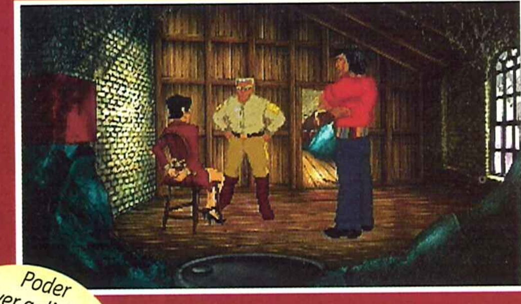
Estos son los cuatro vehículos que tendremos a nuestra disposición. No nos negaréis que son el sueño de cualquier conductor amante de los coches deportivos...

BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR

Después de recorrer medio mundo para resolver el misterio de los Templarios, nuestro amigo Conrad vuelve a las andadas protagonizando otra aventura que entusiasmará a los aspirantes a detective.

Jugando a ser detectives.





Poder volver a disfrutar -y en castellano- con esta genial saga de misterio e intriga.

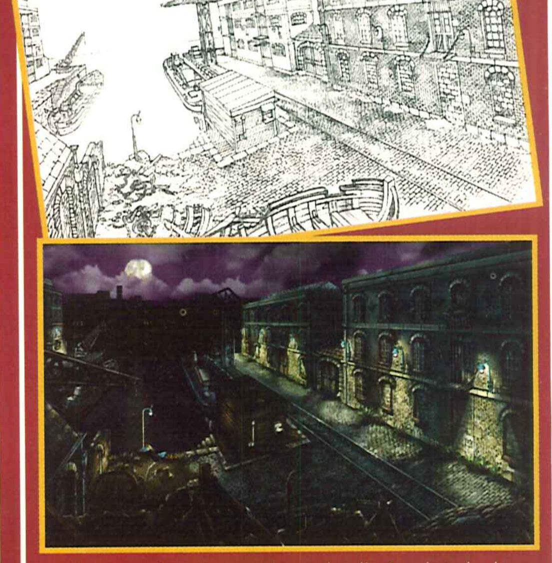


La segunda parte de «Broken Sword» seguirá la misma pauta marcada por la primera. Es decir, nos propondrá la misma fórmula basada en un argumento detectivesco, una ambientación tremendamente misteriosa y un total realismo en las acciones y decisiones.

Igualmente, Revolution ha planteado esta nueva aventura del americano George Conrad en forma de cómic y por tanto la apariencia gráfica de este juego será casi idéntica a la de su predecesor, si bien se notarán mejoras en lo relativo a la resolución de los escenarios.

Nuestro intrépido protagonista seguirá gozando también de excelentes animaciones (máxime tratándose de una aventura gráfica), y haciendo uso de ellas deberá recorrer gran parte de Europa para tratar de resolver el misterio del Espejo Humeante.

Igualmente se mantendrá el sistema de juego en el que deberemos pinchar con la ayuda de un puntero los diferentes "puntos calientes" que se encuentran en la pantalla e ir así descubriendo las pistas que nos permitan seguir avanzando. Además, Sony está trabajando en el doblaje al castellano de las voces. En definitiva, los amantes de las aventuras gráficas ya podéis iros frotando las manos...

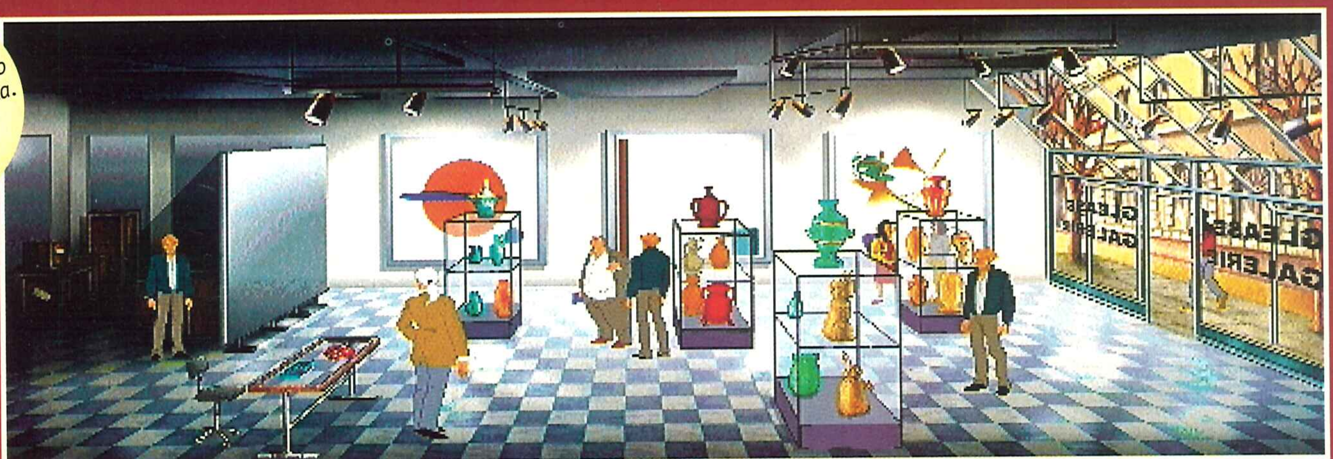


Al tratarse de imágenes planas, los diseños de todos los elementos no sufrirán apenas modificaciones al pasar del papel a su conversión renderizada. El resultado será casi una película de dibujos animados muy colorista y efectista.



La nueva aventura comenzará de esta guisa: el amigo Conrad está maniatado en un silla y tiene que liberarse antes de ser picado por una araña que anda por el suelo.

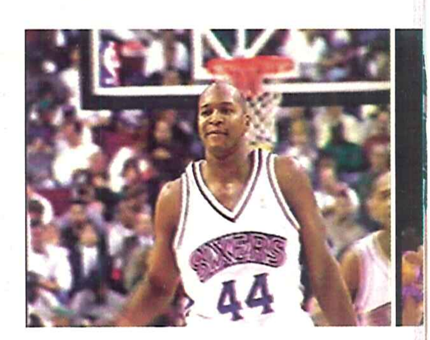




Para la realización de este juego se han cuidado, como ocurrió con su antecesor, principalmente dos aspectos: el argumento y los escenarios. Ambos vuelven a parecer geniales.

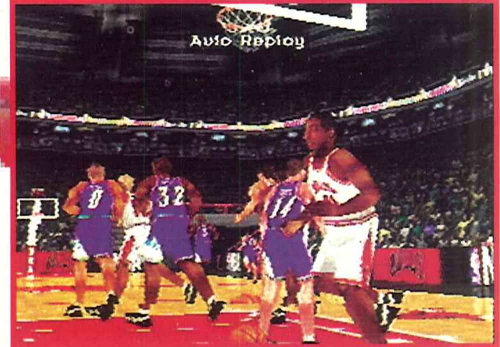
Llega el MVP de la temporada

NBA Live 98



No hay quién de más. La liga de baloncesto más importante del mundo está a punto de comenzar y cualquiera de vosotros podrá convertirse en una de sus estrellas. Para ello sólo es necesario que no perdáis de vista el sensacional simulador que EA Sports está preparando para el mes que viene.





La evolución que la serie «NBA Live» ha mostrado a lo largo de estos años es impresionante. Cada vez que ha aparecido una nueva entrega ha superado con creces a la anterior, incluso habiéndose llevado ésta todo tipo de elogios en su momento.

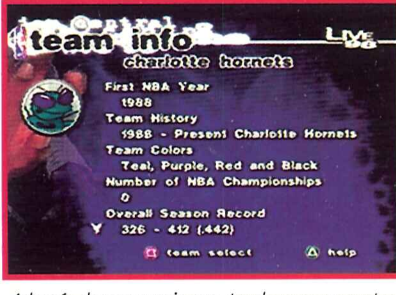
Esta nueva versión del 98 para Saturn y PlayStation no va a ser una excepción. Para empezar, se está mejorando todo el apartado técnico del juego, algo que tras disfrutar de la versión del 97 se antojaba harto difícil. Ahora podremos alucinar con los nuevos diseños de los jugadores (en lo que se distinguirán claramente sus rostros), con las nuevas animaciones (que incluirán sorprendentes formas de pasar el balón, driblar o tirar a canasta), o con los increíbles efectos de reflejo de los jugadores en el parqué.

Por otro lado, EA se está esmerando en aumentar si cabe las dosis de diversión del juego, y para ello está intentando engranar con más precisión los conceptos de jugabilidad y realidad, ajustando la velocidad de las acciones, restando confusión a las jugadas en la zona, o aplicando el reglamento rigurosamente en el modo simulación.

Y, por supuesto, como ha sido habitual en todas las entregas de la serie, no faltarán el plantel completo de equipos de la NBA, con todos sus jugadores, un amplísimo repertorio de opciones, modos de juego, tácticas y estrategias. Vamos, una auténtica pasada.



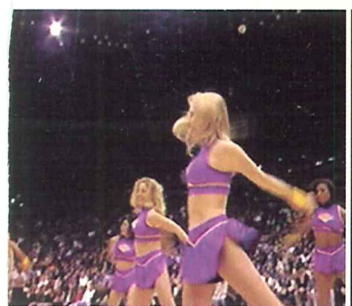
Este simulador volverá a incluir un completo catálogo de tácticas y estrategias de juego.

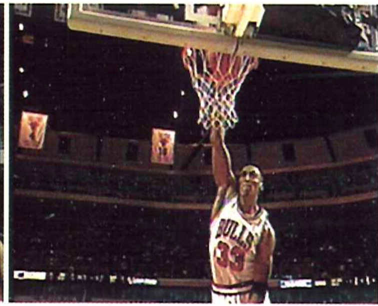


Además de un gran juego, tendremos a nuestra disposición todo un banco de datos sobre la NBA.



Todos las plantillas de los 29 equipos de la Liga están convenientemente actualizadas.





EA Sports no se va a olvidar de incluir un buen repertorio de imágenes de vídeo con espectaculares jugadas de la NBA, no sólo para la intro del juego, sino también en los descansos.

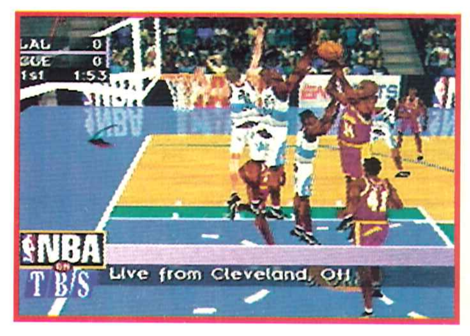


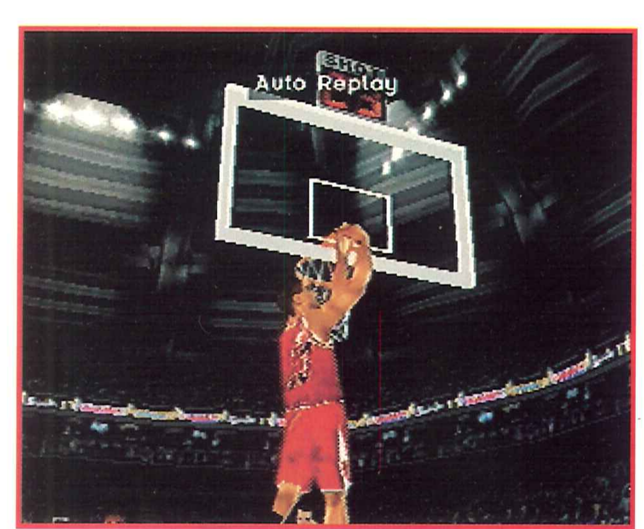
Una de las mayores y más atractivas novedades de esta nueva entrega será el divertido concurso de triples, una modalidad que se ha hecho muy famosa en la NBA durante los últimos años y que premia al mejor lanzador de tres puntos. Se podrá escoger a cualquier jugador de la NBA para competir bien contra la máquina o bien contra un amigo.



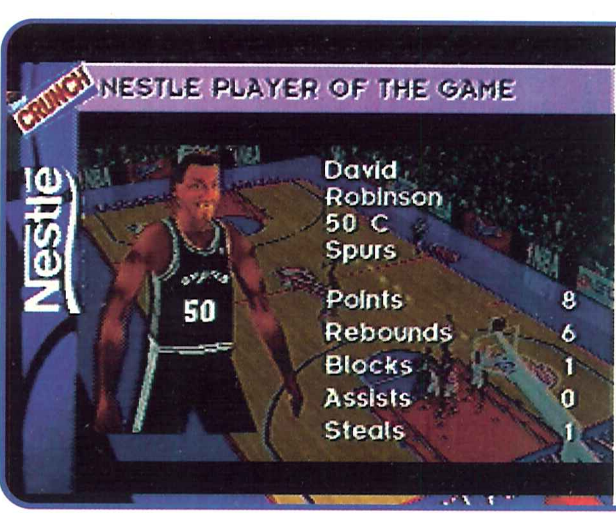








Lo de EA Sports con el baloncesto es muy fuerte: a pesar de que la anterior entrega de esta saga parecía casi imposible de superar, el sello canadiense va a conseguir sorprendernos una vez más.

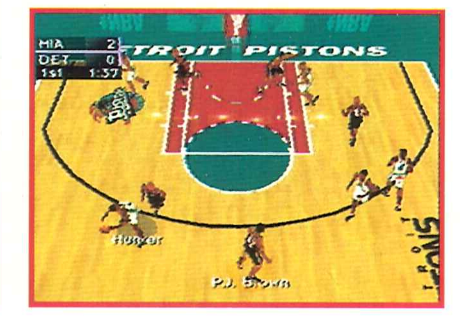


La elección del mejor jugador de cada partido (el MVP), algo muy habitual en el baloncesto americano, tendrá hasta su correspondiente patrocinador. En este caso Nestlé esponsoriza este valioso trofeo. Más realismo imposible.

Parece que se va a mejorar lo que parecía inmejorable.

En principio no tenemos ningún "pero" que ponerle.



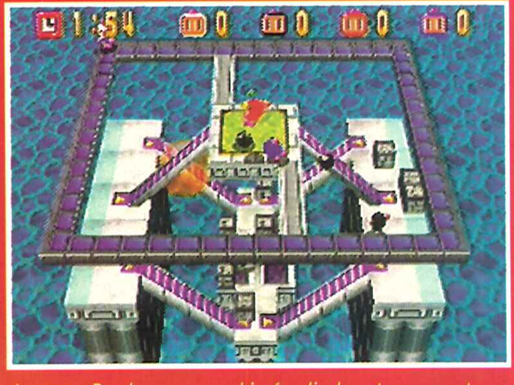




Bomberman 64

¡¡La bomba va a estallar!

Las innumerables entregas de esta saga para todos los formatos ha dejado tras de sí un reguero interminable de "bombermaníacos" incurables. Si todavía no has sido contagiado por esta fiebre, te avisamos que Hudson va esta vez a por todas y va a lanzar la versión más original, explosiva y adictiva de toda la serie. Cuidadín.



La saga «Bomberman» cambiará radicalmente su aspecto en N64 para convertirse en un juego completamente tridimensional y con unos escenarios muy atractivos.





El malvado Altair decide invadir el planeta Bomber, y el aguerrido y entrañable Bomberman está dispuesto a tomar cartas en el asunto y enfrentarse a este villano en su propio terreno. Lamentablemente, antes de llegar hasta él tendrá que enfrentarse a sus cinco secuaces, cada uno de ellos responsable de la seguridad de las distintas áreas que tendrá que atravesar nuestro amigo: el volcán, la montaña helada, las ruinas de piedra, la estación orbital y el pueblo idílico.

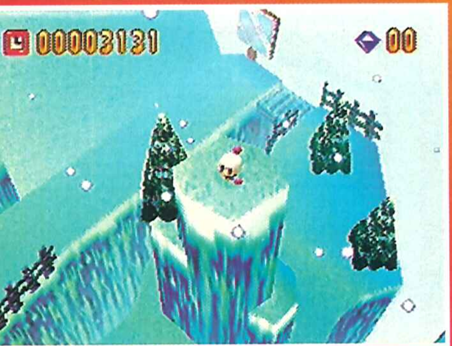
En total serán veinte las fases que tendremos que explorar por completo, ya que éstas estarán repletas de puzzles que habrá que resolver para descubrir las áreas secretas y recoger los items y power ups necesarios para terminar la aventura.

Además de este modo historia, «Bomberman 64» mantendrá el famoso modo para cuatro jugadores simultáneos, pero con una innovadora perspectiva 3D que aumentará aún más -si es posible- su tremendo poder de adicción.

Si ya estáis desesperados ante la idea de degustar este «Bomberman 64», no os preocupéis, porque el próximo mes os contaremos cómo ha quedado este auténtico "bombazo" de Hudson.











El paso a la tridimensionalidad y los toques de aventura.

¿Influirán en la jugabilidad los continuos cambios de cámara?

CLAY FIGHTER 63 1/3

EL RETORNO DEL GUERRERO

Los guerreros de arcilla vuelven en la tercera edición de los juegos más exitosos de Clay Fighter.

Clay Fighter 63 1/3 introduce nuevos personajes. Encontramos a Joining Bad Mister Frosty, Sumo Santa y 10 personajes nuevos, todos compiten con el fin de destruirse unos a otros.

No repetirás el mismo juego. Hay 17 entornos de 3D absolutamente nuevos, con miles de pantallas, además de un combate lleno de sorpresas.

Bienvenido al todavía violento y anárquico mundo del comic de Clay Fighter.

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

NINTENDO64

Distribuído en España por:



Interplay™

VISITANOS EN EL S.I.M.O.
PABELLON 6. STAND 6050

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: http://www.virgin.es. TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67



Coincidiendo con el décimo aniversario de una de las sagas más emblemáticas de la compañía, Konami está dando los últimos toques a lo que promete ser la culminación de la mítica serie «Castlevania». Atrévete a cruzar el umbral de lo imposible y enfréntate a tu peor pesadilla con «Castlevania X: Symphony of the Night».

El baile de los vampiros

Han transcurrido cuatro años desde que Richter Belmont destruyera a Drácula en su último enfrentamiento. Repentinamente, nuestro héroe desaparece y su novia María sale en su busca. Mientras tanto, como si de una premonición se tratase, el tenebroso castillo de Drácula reaparece de la nada extendiendo su aura de maldad por toda la región. Alucard, el misterioso hijo del conde que pudimos ver en «Castlevania III: Dracula´s Curse», despierta de su letargo y sale de su ataúd dispuesto a terminar de una vez por todas con la amenaza de su padre.

Esta es la historia que dará pie a la última creación de Konami para PlayStation, un juego que estará cuidado hasta el más mínimo detalle.

Para conmemorar la ocasión, la versión japonesa del juego venía acompañada de un precioso libro de ilustraciones del artista Ayami Kojima y un CD de música con las mejores melodías de los anteriores capítulos de la saga. No creemos que este lujo llegue a España, pero afortunadamente las novedades de este título no se limitarán a este aspecto comercial: aunque «Symphony of the Night» conservará las características que han hecho famosa a esta serie, su desarrollo será completamente distinto a los «Castlevania» tradicionales.Esta vez no habrá niveles reales ni desarrollo lineal, ya que desde el principio tendremos a nuestra disposición todo el castillo de Drácula, que estará dividido en diferentes áreas a las que podremos ir accediendo paulatinamente en función de nuestras habilidades.

«Symphony of the night» tendrá también toques de juego de rol, pues Alucard irá aumentando de nivel y habilidades a medida que avance la aventura, teniendo también a su disposición un increíble número de ítems imprescindibles para poder seguir avanzando y manejar un gran número de armas, como cuchillos, hachas, mazas o espadas. Además, como podéis ver, «Symphony of the night» tiene un aspecto gráfico súper atractivo, por lo que esta nueva entrega tiene todas las papeletas para convertirse en la culminación de una de las sagas más exitosas de todos los tiempos.

Castlevania X
Symphony of the Night

Una década de terror y misterio

El primer «Castlevania» salió en 1987 para NES, pero realmente el juego que inauguró la saga fue el legendario «Vampire Killer» para el entrañable ordenador MSX2 a finales de 1986 (de hecho, como podéis comprobar, la carátula de ambos juegos era la misma). En ellos se iniciaba la línea argumental en la que Simon, armado con un simple látigo, se enfrentaba al mismísimo conde Drácula tras atravesar un castillo plagado de monstruos y trampas.

La historia continuaba en «Simon´s Quest», también para NES, en el que se introducía un mayor componente de aventura. El último título de la saga que apareció en NES fue «Castlevania III: Dracula´s Curse», en 1990. Mientras tanto, la popular y recién creada consola portátil de Nintendo también se beneficiaba de la particular visión de Konami del mito de Drácula, y así en 1989 saldría a la venta «Castlevania Adventure» para Game Boy, que tendría su continuación en «Belmont´s Revenge» (1990).

La aparición de las consolas de 16 bits propició nuevos capítulos de esta historia, como «Super Castlevania IV» (1991) para Super Nintendo y «Castlevania: Bloodlines» (1993) para Mega Drive.

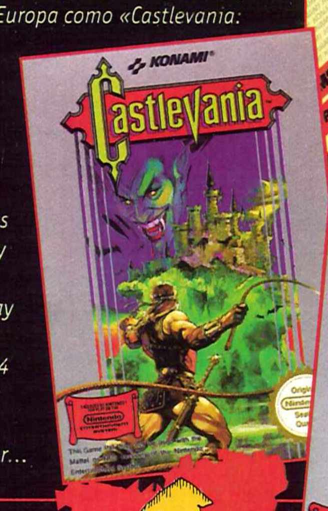
En 1995 apareció la que sería ultima entrega de la saga en Super Nintendo, «Drácula X», conocido en Europa como «Castlevania: Vampire Kiss», donde Drácula reaparece tras cien años de letargo y decide vengarse de Richter, el descendiente actual de la familia Belmont.

Ahora, tras dos años de silencio, el mito de Castlevania pega el salto a los 32 Bits con «Castlevania X: Symphony of Night» para PlayStation.

Pero esto no acaba aquí, pues ya hay planes por parte de Konami para realizar una entrega para Nintendo 64 con el nombre de «Dracula 3D».

La historia, a pesar de tener ya 10 años, no ha hecho más que comenzar...







A lo largo de su aventura por el castillo de Drácula, Alucard tendrá que hacer honor a su herencia vampírica y utilizar sus poderes de transformación para convertirse en lobo, murciélago y niebla.



Alucard encontrará numerosos personajes con los que dialogar y que le ayudarán a resolver la misteriosa desaparición de Richter y a encontrar el paradero del Conde. Desgraciadamente, parece que el juego no tiene demasiadas posibilidades de aparecer traducido.



Después de un largo periodo de descanso, la saga Castlevania se estrenará en las 16 bits con una magistral aventura para PlayStation.



Un título tan bueno merecería estar traducido y doblado.

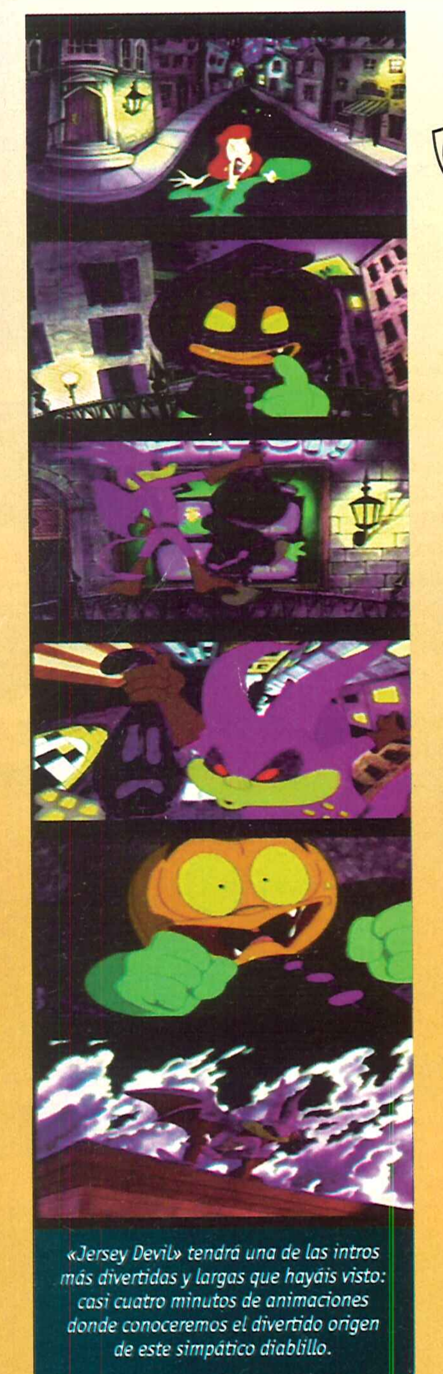




Los fans de «Castlevania» se encontrarán con una grata sorpresa al comenzar el juego: en lugar de empezar directamente la aventura, podrán disfrutar, como si de una serie de televisión se tratase, de un recordatorio en el que se ve el enfrentamiento final entre Drácula y Richter que tuvo lugar en «Dracula X: Vampire Kiss».



El barroquismo de los escenarios y los efectos de luces y transparencias harán de este juego el más asombroso de la saga.



«Jersey Devil» tendrá una de las intros más divertidas y largas que hayáis visto: casi cuatro minutos de animaciones donde conoceremos el divertido origen de este simpático diablillo.

JERSEY Devil

La moda de los plataformas tridimensionales desencadenada con «Mario 64» parece no haber hecho más que empezar. Si el mes pasado recibíamos con alegría a «Croc», el primer plataformas totalmente 3D para PlayStation, ahora damos la bienvenida a «Jersey Devil», el último proyecto de Ocean protagonizado por un simpático y travieso diablillo alado que se suma así a la moda imperante.

El aspecto gráfico del juego es sumamente atractivo.





Desarrollado por los programadores de Malofilms, (vaya nombrecito), «Jersey Devil» será una aventura de acción con gráficos 3D muy cercanos al estilo de los dibujos animados y cuya historia está basada en un mito muy popular en Estados Unidos: el de una criatura demoniaca que atemorizó a la ciudad de Nueva Jersey durante los últimos tres siglos.

Pero para la ocasión, Ocean ha decidido variar la historia y convertir a este temible demonio en un valiente y atrevido héroe con reminiscencias de Batman que tendrá que rastrear las calles de Nueva Jersey en busca del malvado Doctor Knarf, un científico loco que ha convertido la ciudad en un mundo de pesadilla plagado de criaturas mutantes y demás monstruos.

«Jersey Devil» contará con once largas misiones que se desarrollarán en seis entornos diferentes totalmente tridimensionales que el jugador podrá explorar libremente mientras evita a más de sesenta tipos de monstruos distintos y escucha los treinta minutos de melodías distintas que se han compuesto en exclusiva para el juego.

Junto a los elementos clásicos del género plataformero encontraremos intrigantes puzzles que nos obligarán a investigar los múltiples escenarios y a hacer uso de las diferentes cámaras que incluye el juego para no perdernos ni un sólo detalle. El mes que viene os lo contaremos todo sobre este flamante nuevo héroe de Ocean.







Este nuevo título de Ocean es el segundo juego totalmente 3D para PlayStation. En este tipo de juegos, el jugador tiene libertad absoluta para explorar cada rincón del mapeado sin tener que ceñirse a un camino lineal. Aquí, toda la ciudad de Nueva Jersey estará a nuestra entera disposición.

Once misiones parecen pocas en comparación con otros títulos del género.

Los escenarios de «Jersey Devil» estarán llenos de habitaciones y lugares secretos que contendrán numerosas cajas llenas de ítems que abriremos de una manera muy similar a como lo hacíamos en «Crash Bandicoot».





"Los blancos no saben rapear"

"¿quién quiere apostar?"

PaRappa The Rapper

Aprende todos los secretos del rap



Todo el PODER



en tus MANOS

SONY



Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SHADOW master

Una nueva amenaza alienígena

Psygnosis tiene prácticamente terminado un prometedor "shoot'em up" estratégico que, a pesar de estar basado en la manida idea de la batallitas contra marcianos, viene a revitalizar el género de los juegos de disparo subjetivos y pondrá a prueba los reflejos del mejor jugón gracias sus increíbles dosis de acción.

Los mundos de fantasía surgidos del pincel del ilustrador Rodney Matthews han sido la fuente de inspiración de Psygnosis a la hora de dar forma a su última creación.

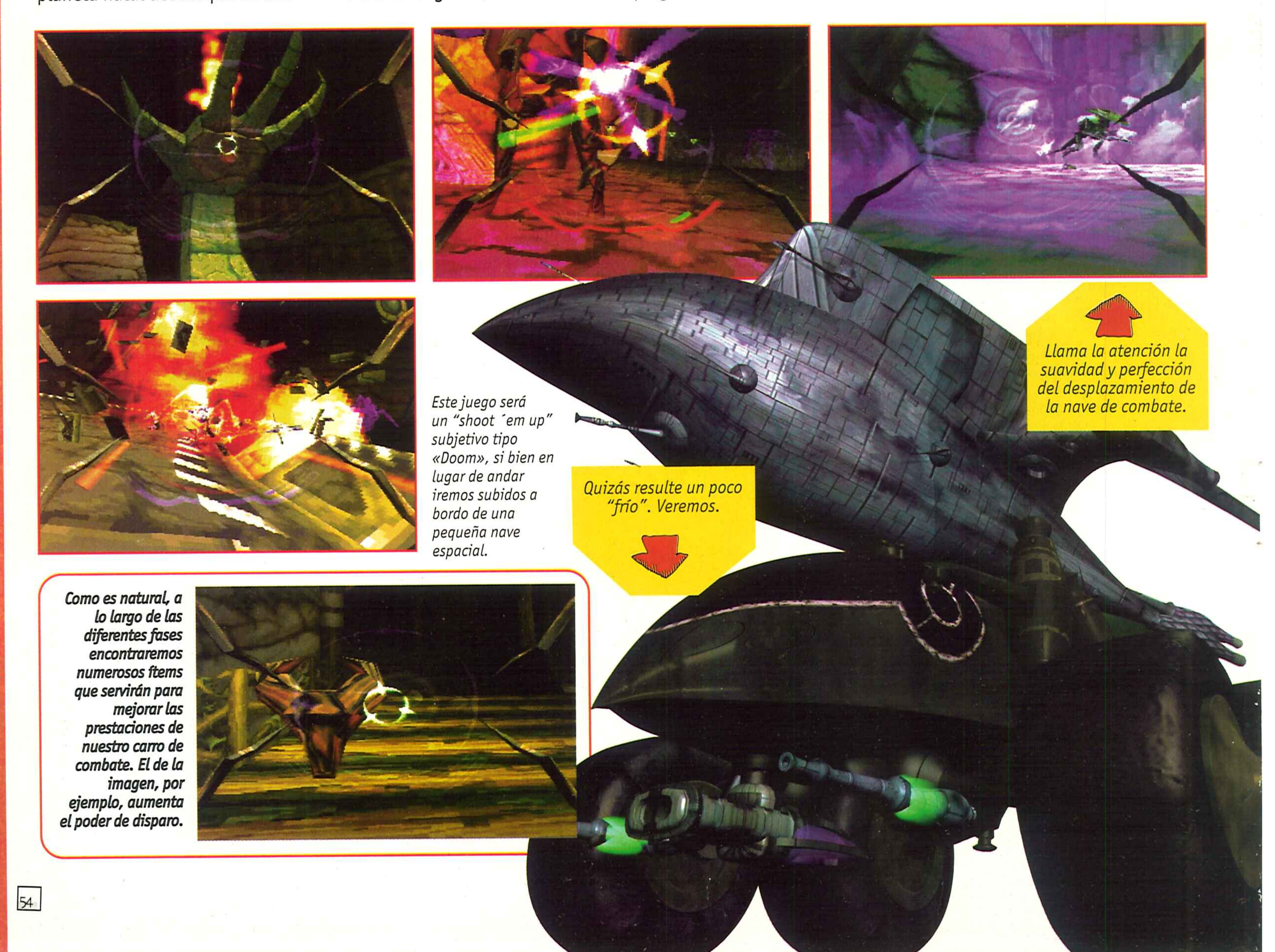
Paisajes galácticos de una increíble y al mismo tiempo aterradora belleza, monstruos de forma insectoide y ciborgs con corazón de acero nos esperan en «Shadow Master», un "shoot´em up" subjetivo que recoge la herencia dejada por «Descent» y la completa con técnicas más actuales.

Nuestra misión en este juego será la de proteger nuestro planeta natal del ataque de una raza genocida que, a bordo de una enorme nave nodriza, está asolando el resto de los planetas de un sistema solar lejano y busca hacer lo propio con el nuestro.

Para conseguirlo, tendremos que viajar a los mandos de una avanzada máquina de combate a través de 7 mundos diferentes, que van desde un árido planeta desierto a un astro paradisíaco, pasando por parajes acuáticos plagados de islas volcánicas.

«Shadow Master» ofrecerá una vista 3D en primera persona desde el interior de la cabina de la nave, donde no tendremos que preocuparnos de ningún tipo de control más allá de la dirección, ya que todo ha sido simplificado al máximo para que el manejo no interfiera en la acción del juego.

No nos quedará más remedio que disparar conta todo lo que se mueva, al mismo tiempo que resolvemos algunos puzzles y exploramos los misteriosos parajes que componen las 16 misiones de que constará este «Shadow Master», una de las grandes apuestas de Psygnosis de cara a las próximas navidades.

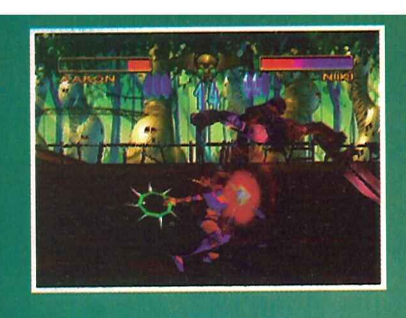


Llama la atención la suavidad y perfección del desplazamiento de la nave de combate.

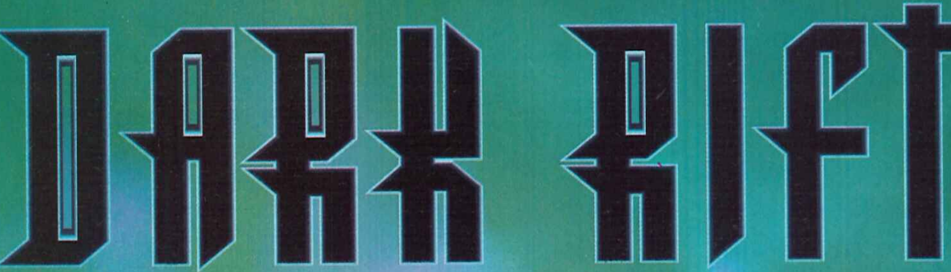
Este juego será un "shoot ´em up" subjetivo tipo «Doom», si bien en lugar de andar iremos subidos a bordo de una pequeña nave espacial.

Quizás resulte un poco "frío". Veremos.

Como es natural, a lo largo de las diferentes fases encontraremos numerosos ítems que servirán para mejorar las prestaciones de nuestro carro de combate. El de la imagen, por ejemplo, aumenta el poder de disparo.





El combate por el poder del Universo

Sonork se siente tan poderoso que ha retado a los más audaces y destructivos guerreros de todas las dimensiones para que luchen contra él y traten de arrebatarle el tesoro de la fuente de su poder.
La batalla se presenta bestial, titánica, impresionante. Y si quieres entrar en ella te advertimos que tienes que tener una fuerza sobrenatural, una Nintendo 64 y paciencia para esperar hasta el mes próximo.



Habrá personajes bestialmente grandes que se moverán son soltura y velocidad a pesar de su enorme tamaño.



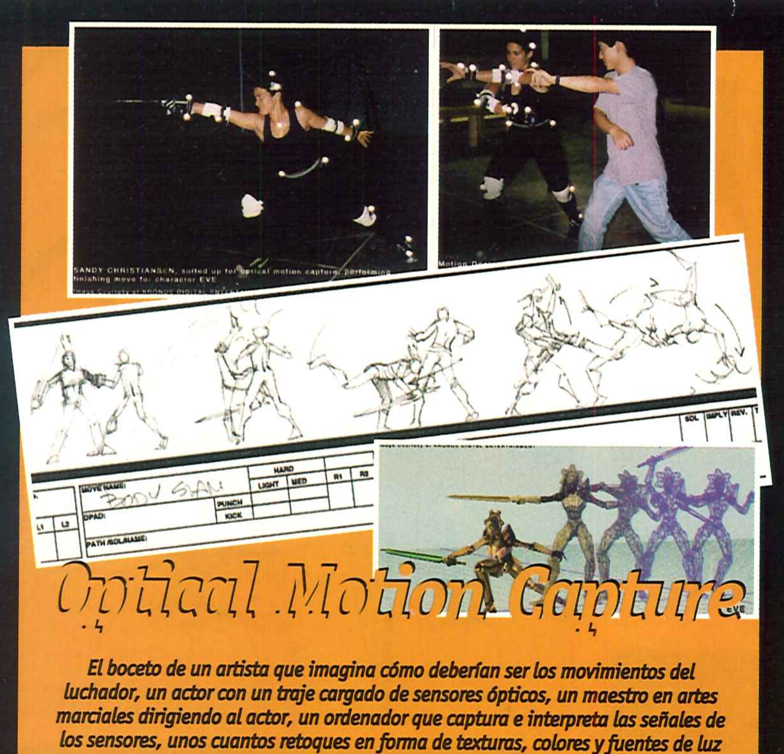
Las rotaciones permitirán que el luchador se mueva y ataque desde perspectivas distintas, aumentando la sensación 3D.



Habrá una media de 12 ataques especiales por jugador y también existirán ataques directos de un estilo a los de «Toshinden».



Como podéis apreciar, los efectos visuales provocados por las armas de los personajes resultarán sumamente espectaculares.



Optical Motion Capture

El boceto de un artista que imagina cómo deberían ser los movimientos del luchador, un actor con un traje cargado de sensores ópticos, un maestro en artes marciales dirigiendo al actor, un ordenador que captura e interpreta las señales de los sensores, unos cuantos retoques en forma de texturas, colores y fuentes de luz y... ¡¡ ya tenemos a Eve, una de las criaturas de «Dark Rift» !!



Escenarios

Cada uno de los personajes de este cartucho tendrá su escenario propio que se adaptará a su personalidad y a sus características generales. Una base espacial, las ruinas de un antiguo templo o los exóticos paisajes del Oriente servirán de respectivos decorados a tres de los diez luchadores que aparecerán en el juego: Aaron, Scarlet y Eve. Aquí tenéis los bocetos originales.



Este juego tiene pinta de resultar espectacular hasta decir basta.



Pese a que el juego es poligonal y los personajes son 3D, todos los bocetos iniciales se hicieron sobre la base del papel, matizando colores y formas antes de que el ordenador se encargara de proporcionar a los luchadores su aspecto final.

NIIKI

Hasta N64 llegará el mes próximo el primer simulador de lucha completamente 3D, el cual tiene una apariencia imponente.

MORPHIX GORE



El número de luchadores no parece en principio demasiado elevado.

Sonork se ha hecho con el Corazón del elemento primario, un de las tres piezas en las que antaño se dividió la Llave Maestra, fuente de todo poder. El mundo está a sus pies, lo domina, lo explota, lo destruye y lo controla a su antojo. Y lo peor de todo es que no parece haber ninguna fuerza capaz de oponérsele. Sólo Demitron, diablo de otra dimensión y poseedor de la Luz del Elemento Primario, ha osado intentarlo... y ha perdido.

La soberbia de Sonork ha llegado al máximo, se siente tan inexpugnable, tan lleno de poder que ha retado a todo aquel que se atreva a que participe en un torneo de lucha cuyo premio será el codiciado Corazón.

Demitron va a volver a intentar recuperarlo y junto a él lucharán algunos de los seres más terrorífico del universo conocido... y del desconocido.

Con esta leyenda Vic Tokay ha construido el que va a ser el primer juego de lucha realmente 3D para Nintendo 64.

En el torneo se darán cita diez personajes con impresionante aspecto poligonal, armados con todo tipo de artilugios y capaces de hacer explotar la pantalla con una docena de técnicas de ataque especiales. Sus cruentas luchas tendrán lugar en generosos escenarios renderizados creados especialmente para cada uno de los guerreros.

Si el valor nos acompaña podremos entrar a formar parte de esta lucha y optar entre un Modo Torneo, uno Versus o un entrenamiento que nos permita desentrañar los secretos de esta particular guerra. No será fácil, ya que los maestros de la lucha que aquí se darán cita sabrán manejar sus armas con precisión, encadenarán bestiales combos, harán girar los escenarios y te podrán hacer temblar con su mera presencia.

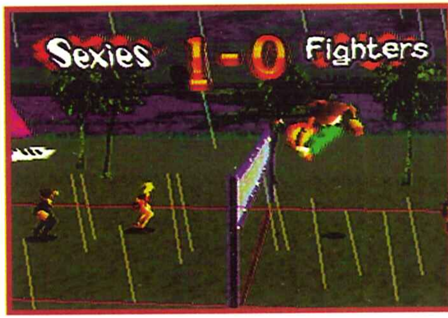
Si quieres recuperar el Corazón y la Luz del Elemento Primario para devolver la paz al Universo, ya puedes ir preparándote.

BEACH VOLLEY *Heroes*

De la playa a la consola

Este espectacular deporte surgió como variante del clásico voleibol y en pocos años ha adquirido la categoría de deporte olímpico de exhibición. como sabéis, se juega sobre la arena, en bañador, en equipos de dos y dicen que es tan cansado como emocionante. Con estas cartas de presentación, el volley-playa no podía tardar demasiado en llegar a las consolas...





En clave de humor y anteponiendo el espectáculo y la diversión a otras posibles consideraciones, American Technos nos presentará en pleno diciembre el primer juego de consola que simula el deporte de moda de los últimos veranos: el volley-playa.

Y, como no podía ser de otra forma, el aire y el tono de todo el juego será el de un simulador más o menos real pero visto desde un punto de vista completamente desenfadado y muy simpático. Este detalle se apreciará no sólo en el aspecto gráfico general del juego sino en que las parejas participantes estarán formadas por jugadores de lo más curioso que irán desde chicas imponentes a astros del cine, pasando por poderosos luchadores o tipos realmente altos, personajes todos ellos que representarán perfectamente en aspecto y actitud a los clichés en los que están basados.

Inicialmente dispondremos de 4 equipos para elegir pero, a medida que vayamos consiguiendo victorias, este número se ampliará hasta 10.

Como habéis podido imaginar el juego no pretende ser ni mucho menos un simulador realista de este deporte, sino que será un arcade que, además de las técnicas propias del volley, incluirá movimientos y golpes especiales que parecerán extraídas de alguna serie de dibujos animados.

El resultado promete ser verdaderamente divertido, sobre todo si tenemos en cuenta que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.



De primeras tendremos cuatro equipos para elegir a nuestros campeones, después, a medida que ganemos partidos, nos encontraremos con al menos seis equipos más, todos tan típicos y tópicos como los que podéis ver en la pantalla.

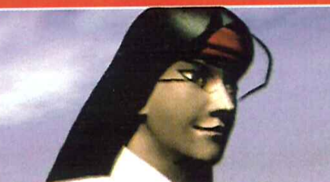
Una buena y refrescante noticia para los fans del volley playa

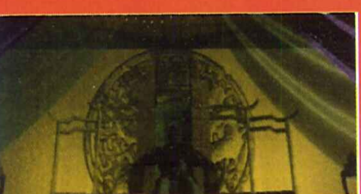
Pocas opciones de juego y pocos equipos.





Después de cada jugada podremos disfrutar de una espectacular repetición de los últimos golpes del tanto.



Una preciosa intro de bastante extensión nos mostrará las capacidades de combate de algunos de los luchadores.

Dynasty warriors



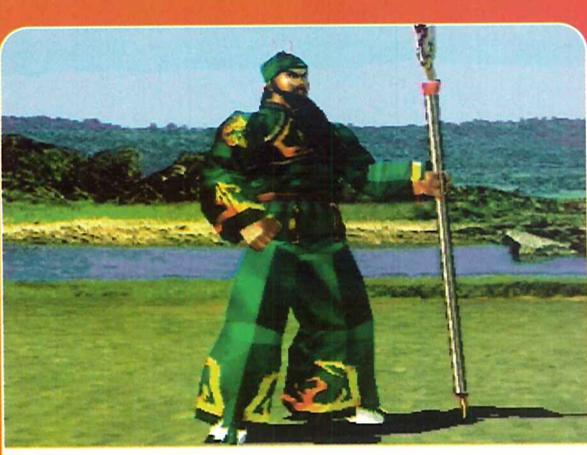
La China milenaria es el escenario que Ocean ha elegido para enmarcar su último simulador de lucha. Sumérgete en una historia de honor e intriga en la que los legendarios Señores de la Guerra de tres reinos buscan hacerse con el control absoluto de la nación. Así será «Dynasty Warriors», uno de los títulos más prometedores en su género.

Los reinos chinos de Shu, Wei y Wu pasaron a la historia por las míticas guerras que mantuvieron a finales de los siglos segundo y tercero con la finalidad de establecer una nueva dinastía en este país. La fiereza de las luchas entre sus diez guerreros más poderosos está siendo recreada por el equipo de programación Omega Force en este «Dynasty Warriors» con todo lujo de detalles: personajes poligonales modelados en base a las características históricas de cada uno, texturas y sombreados de gran calidad y sobre todo, las armas auténticas de la época.

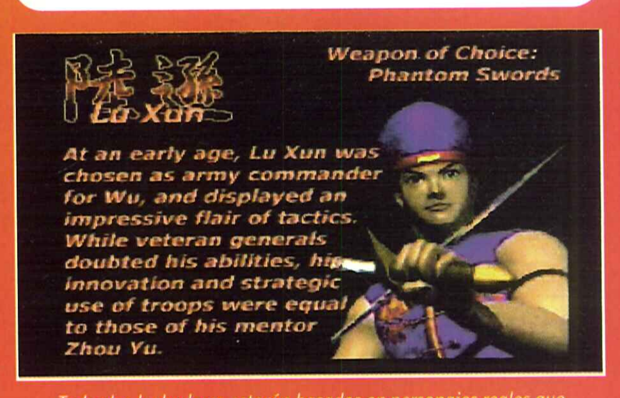
Para reflejar con fidelidad la técnica de combate de cada guerrero, se han utilizado técnicas de Motion Capture que dotarán de un alto grado de realismo a los movimientos de los luchadores. Además de la utilización de distintas armas -algo que ya pudimos ver en «Soul Blade» - la otra característica importante del juego vendrá dada por la importancia del sistema defensivo de los personajes: mientras que todos los títulos de lucha aparecidos hasta ahora incorporaban un único movimiento de defensa, en «Dynasty Warriors» contaremos con tres movimientos distintos: bloquear, parar y esquivar, teniendo incluso variantes como redirigir el ataque de un oponente para dejarlo en una posición favorable para nosotros.

Y para disfrutar de todo esto, nada mejor que siete excitantes modos de juego que incluirán torneos, lucha contra el tiempo, resistencia y por supuesto, dos jugadores simultáneos.

A la vista de estas prometedoras virtudes... ¿alguien duda de que «Dynasty Warriors» va a convertirse en un nuevo "crack" del género?



Como podeis comprobar en esta imagen, los luchadores de «Dynasty Warriors» tendrán un acabado excelente gracias a los más de 600 polígonos texturados que darán forma a cada uno de ellos.



Todos los luchadores estarán basados en personajes reales que pertenecieron a los ejércitos de diversos reinos de la China ancestral. Su personalidad se reflejará en cada estilo de combate.

Los movimientos de los luchadores son de lo más real que hemos visto.

Parece ser algo más lento y con menos movimientos que otros títulos similares.







DRAGON BALL FINAL BOUT

ドラゴンボール ファイナルバウト

BANDAI

Son Goku, Pan, Vegeta, Piccolo, Freezer, Son Gohan, Trunks, Cell, Boo, Goku Jr... Lo mejor de Dragon Ball y Dragon Ball GT en un solo juego.

Prepárate para pelear en tierra....¿o quizás prefieres luchar en el aire?.

En Dragon Ball Final Bout tienes libertad absoluta de movimientos, diferentes ángulos de cámara, rotaciones de 360º, espectaculares golpes especiales, personajes poligonales en 3D. Lanza Ondas Kame Hame Ha y potencia a los personajes de Akira Toriyama hasta convertirles en super Saiyanes del máximo nivel.

Dragon Ball Final Bout. El juego definitivo



NEW SOFTWARE CENTER COMPANY , S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60





AUTOMOBILI Lamborghini







Velocidad se sigue pronunciando con acento francés.

Los juegos de coches van empezando a tomar forma de una manera cada vez más sólida en Nintendo 64. Ahora le toca el turno a este «Automobili Lamborghini», un simulador de la compañía francesa Titus que tiene una pinta realmente prometedora.

«Automobili Lamborghini» es un título que viene sonando ya desde hace bastante tiempo, que se ha dejado ver en varias ferias y que promete ser uno de los juegos de coches que mejor aproveche las posibilidades técnicas de N64.

Pero el que camino que ha recorrido este título hasta su lanzamiento, que se producirá el mes próximo, ha sido muy largo. Titus, una compañía más que perfeccionista, ha modificado en innumerables ocasiones «Lamborghini 64» hasta conseguir un juego de una calidad contrastada que, por ejemplo, mostrará unos escenarios con enorme cantidad de detalle que, sin necesidad de nieblas ni otro tipo de "trampas", evitarán el problema del "poping" (generación brusca de escenarios).

El juego en sí nos ofrecerá la posibilidad de jugar con seis modelos de Lamborghini entre los que se encuentran el famoso Diablo o el Countach, si bien durante las carreras competiremos con otros coches que, sin ser oficiales, se asemejarán bastante a algunos modelos de Porsche y Ferrari.

El estilo de juego y el tipo de los circuitos recordará a los vistos en títulos como «Ridge Racer» o «Porsche Challenge», es decir, que correremos en pistas urbanas de asfalto, con saltos, túneles, escalofriantes curvas y preciosas vistas. Igualmente, podremos optar entre varias perspectivas de juego y numerosas opciones que nos permitirán desde acelerar el juego hasta elegir el tipo de control que mejor se adapte a nuestros gustos (analógico o digital), pasando por las siempre divertidas opciones para dos o cuatro jugadores simultáneos.

Podremos jugar en un modo arcade con tres circuitos fáciles y tres difíciles, en un campeonato de seis pistas, en carreras sencillas o competir contra el crono en un circuito sin rivales.

Pero, como adelanto, ya está bien. El mes próximo os hablaremos más en profundidad sobre este prometedor juego.



La sensación de realismo en la conducción y la calidad gráfica.

Esta versión "beta" que hemos visto nos ha parecido un poco lenta.

Hablamos con Robert Stevens, responsable de desarrollo de «Automobili Lamborghini».



Tú que has trabajo en juegos para SNES como «Prehistorik Man», ¿qué diferencias encuentras entre trabajar para N64 o para SNES?

El cambio a las 3D reales es una gran ventaja que ofrece multitud de posibilidades. Además, la pantalla puede mostrar colores reales y sprites con texturas casi auténticas frente a la limitada paleta de 256 colores de SN. Todos conocemos las ventajas gráficas de la Nintendo 64: tiene funciones que permiten infinidad de pequeños trucos que todavía están por descubrir pero que pueden dar lugar a resultados impresionantes. Algunos de ellos ya los hemos usado.

Ahora que conoces la consola, ¿crees que se podrían reducir los tiempos de desarrollo?

Ahora que hemos creado algunas herramientas podríamos rebajar los tiempos de desarrollo, pero aplicar texturas a escenarios 3D es mucho más costoso que hacerlo en mapas 2D. La gente quiere ver muchos juegos para Nintendo 64, pero es difícil porque añadir, por ejemplo, un atajo secreto supone casi el mismo trabajo que todo un nivel completo. Yo diría que desarrollar para Nintendo 64 requiere un 20% más de tiempo de lo normal.

¿Por qué habéis ajustado tanto la sensibilidad del "volante" en el juego?

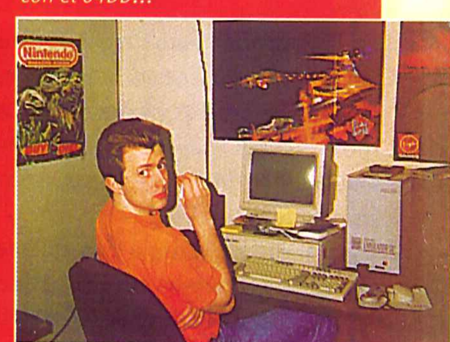
Por muchas cosas nuevas que introduzcas en un juego (circuitos, coches...) el jugador siempre lo termina viendo todo y lo único que le queda es el control, la jugabilidad. Hay que hacer algo para que el jugador quiera seguir jugando, por eso hemos añadido los derrapes, los trompos, los contravolantes... para hacer que el jugador se sienta como un piloto real y se vea obligado a aprender a usar todos estos elementos si quiere ser el mejor en los modos más difíciles. Además, disfrutará intentándolo.

¿Por qué no habéis incluido elementos de los anteriores «Lamborghini» como en tráfico en doble sentido o los turbos?

Queríamos que el juego saliera este año y añadir los turbos hubiera significado un enorme problema para ajustar la dificultad. Y hemos tenido que eliminar el tráfico de frente para poder mantener la velocidad del juego a 30 cuadros por segundo.

¿Será compatible de alguna forma con el 64DD?

Teníamos intención de potenciar el 64DD, pero todavía no hemos recibido de Nintendo la documentación y el juego está casi acabado. Así que adiós a los circuitos extra que se podrían añadir con el 64DD...











Un nuevo simulador de carreras se acerca a Nintendo 64 dispuesto a convertirse en el líder del género.

Los mecánicos juegan





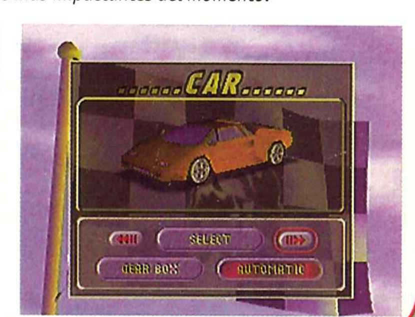
Durante la carrera tendrán mucha importancia los neumáticos y el combustible y más aún si estamos compitiendo a un número elevado de vueltas. Cuando entremos en boxes nuestra velocidad moviendo el stick será la que determine la velocidad de nuestros mecánicos en el cambio.



Lamborghini a tu disposición

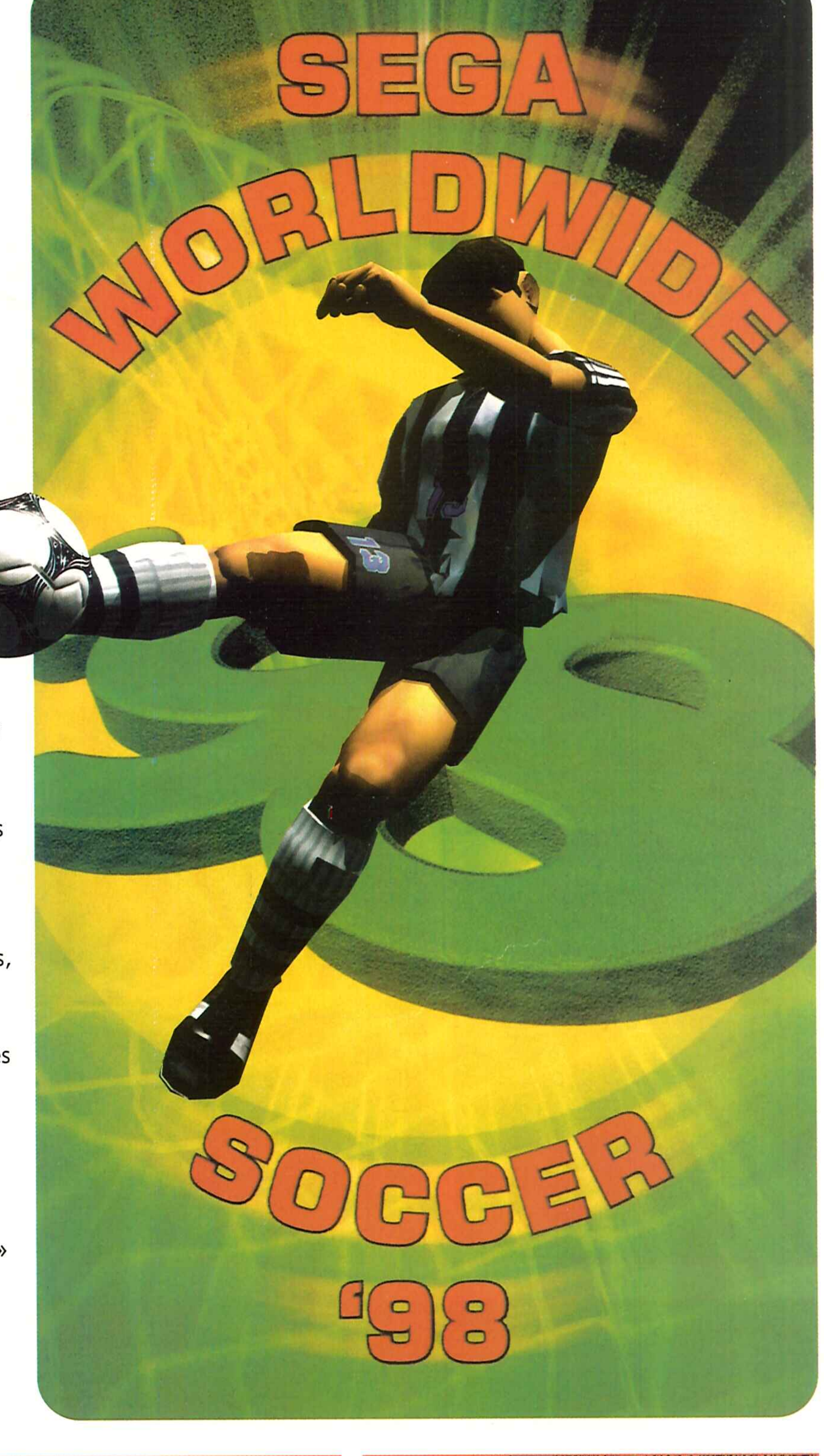
Antes de empezar las carreras podremos elegir entre seis vehículos que, como indica el título del juego, serán todos ellos Lamborghinis de distintos modelos y colores. Sin embargo, durante las carreras podremos ver cómo algunos de nuestros rivales representan (sin ser oficiales) otros de los deportivos más impactantes del momento.





Ahora con equipos españoles.

La tercera entrega del sensacional juego de fútbol de Sega está a punto de llegar a nuestro país. Tras el gran éxito de la anterior versión, este título vuelve dispuesto a rizar el rizo ofreciendo más opciones y modos de juego e incluyendo entre sus novedades más interesantes la presencia de los equipos españoles: Madrid, Barcelona, Sevilla, Bilbao...



Tras el atrevido pero irregular primer juego de fútbol de Sega para su consola de 32 bits, el equipo de SegaSports convenció a propios y extraños con el lanzamiento el pasado año de «World Wide Soccer», un completo y elaborado simulador de fútbol que se convirtió en uno de los grandes títulos del 97.

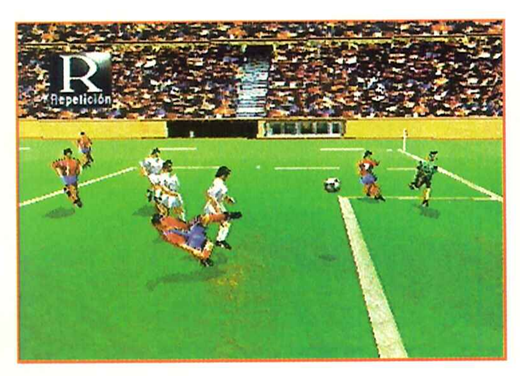
Ahora, con el prestigio merecidamente ganado, se presenta la nueva versión de aquel juego, que intentará subsanar los pequeños defectos y ausencias que se le achacaron a la anterior entrega.

El aspecto del juego será básicamente el mismo, aunque el equipo de desarrollo está trabajando en firme para mejorar si cabe los diseños de jugadores y estadios e incluir nuevas y sorprendentes animaciones, sobre todo en los movimientos más espectaculares, como los remates a puerta o las entradas en tackling. A todo esto se le sumarán los nuevos efectos de sonido y la inclusión de dos nuevos comentaristas.

Aunque seguro que a la mayoría de vosotros lo que más os llamará la atención será la inclusión de los equipos españoles, un elemento que se venía pidiendo a gritos desde el lanzamiento de la segunda parte. Este juego, sin embargo, no cuenta con ninguna licencia oficial, por lo que los nombres de los equipos pertenecen en realidad a los de sus ciudades correspondientes y los jugadores son ficticios. Afortunadamente, gracias a la oportunísima opción de edición de jugadores, podremos actualizar y configurar a nuestro gusto las plantillas de nuestros equipos favoritos.

Por lo demás, os podemos decir que «World Wide Soccer 98» mantendrá el mismo estilo de juego de su antecesor, o sea, que apostará claramente por la simulación más que por el arcade fácil, y el jugador deberá practicar bastante para y mejorar hasta poder superar a los grandes equipos.

Con todo ello, el espectáculo parece estar garantizado.







Liga española





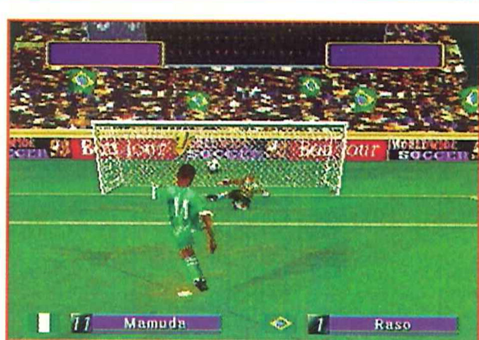
		PER.	G	E	P	PTS.	GLS
1	MADRID N.	1	1	0	0	3	4
2	BILBAO	1	1	0	0	3	4
3	BARCELONA	1	1	0	0	3	3
4	LOGROÑO	1	1	0	0	3	2
5	BARCELONA N.	1	1	0	0	3	3
6	TENERIFE	1	1	0	0	3	3
7	SEVILLA N.	1	1	0	0	3	2
8	S.SEBASTIÁN	1	1	0	0	3	1
9	SANTIAGO C.	1	1	0	0	3	1
10	SANTANDER	1	0	1	0	1	1



Como el juego no tiene la licencia de los clubes, los equipos madrileños, por ejemplo, se llamarán Madrid Norte, Madrid Centro y Madrid Sur, en lugar de Real Madrid, Atlético de Madrid y Rayo Vallecano. Sin embargo, sí llevarán su colores.







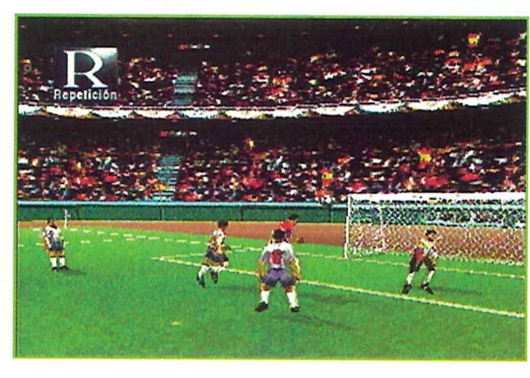


Para aspirantes a entrenadores



Sega ha puesto un especial interés en incluir en «World Wide Soccer 97» un repertorio de estrategias y tácticas bastante más amplio y completo que en la anterior edición.
De esta forma, los aspirantes a entrenador podrán disfrutar a sus anchas organizando a su equipo, ajustando la defensa en zona o modificando la actitud de sus jugadores en el terreno de juego. Evidentemente, si "pasas" de complicaciones técnicas, podrás jugar directamente con el esquema que ofrece el propio juego.







El genial simulador de fútbol para Saturn vuelve con el aliciente de contar con la presencia de equipos españoles.

Crea tu equipo



Aunque las plantillas de los clubs son ficticias, la Edición de Jugadores nos permitirá actualizarlas. Como anécdota, el equipo inicial del Bilbao está formada por miembros de Hobby Press... pero tranquilos, porque podréis sustituirnos por Julen Guerrero, Alkorta o por cualquier otro jugador real.



TENNIS Arena

EL OTRO "GRAN SLAM"

La compañía francesa Ubi Soft se aleja de los convencionalismos en la simulación de tenis para ofrecernos un atípico juego en el que, junto a un desarrollo de los partidos de lo más realista, encontraremos curiosos jugadores que llegan de todo el mundo para competir en pistas situadas en lugares realmente curiosos.



Las pistas en las que se desarrollarán los partidos de «Tennis Arena» estarán situadas en los lugares más insospechados. ¿A quién se le habrá ocurrido poner una en el Coliseo de Roma?





El realismo y la naturalidad de los movimientos de los tenistas.

El tenis es un deporte que mueve a millones de aficionados en todo el orbe. El mundo de los videojuegos no ha permanecido ciego a esta realidad y -tomando como referencia al mítico «Match Point» para Spectrum, snif!- han sido editados ya decenas de simuladores que, con mayor o menor fortuna, han intentado recrear a jugadores y raquetas en la pequeña pantalla.

Pero este «Tennis Arena» conseguirá desmarcarse de todos los títulos aparecidos hasta la fecha porque ofrecerá una especialísima y original concepción del tenis que recurre a tenistas de lo más variopinto y los ha sitúa en pistas situadas en lugares tan curiosos como la cubierta de un barco, las pirámides de Egipto o el Gran Cañón del Colorado.

No penséis por esto que el tenis que nos ofrecerá en breve Ubi Soft será una broma: «Tennis Arena» tendrá cualidades suficientes como para superar a otros títulos mucho más "serios" gracias al cuidado que se está poniendo en que cada uno de los movimientos de los tenistas resulten lo más reales posibles. Además, los tenistas se distinguirán por su personal modo de juego, acorde con su fisionomía y su lugar de procedencia, que harán que cada partido sea una experiencia distinta.

Ubi Soft te lo traerá a partir del mes próximo.

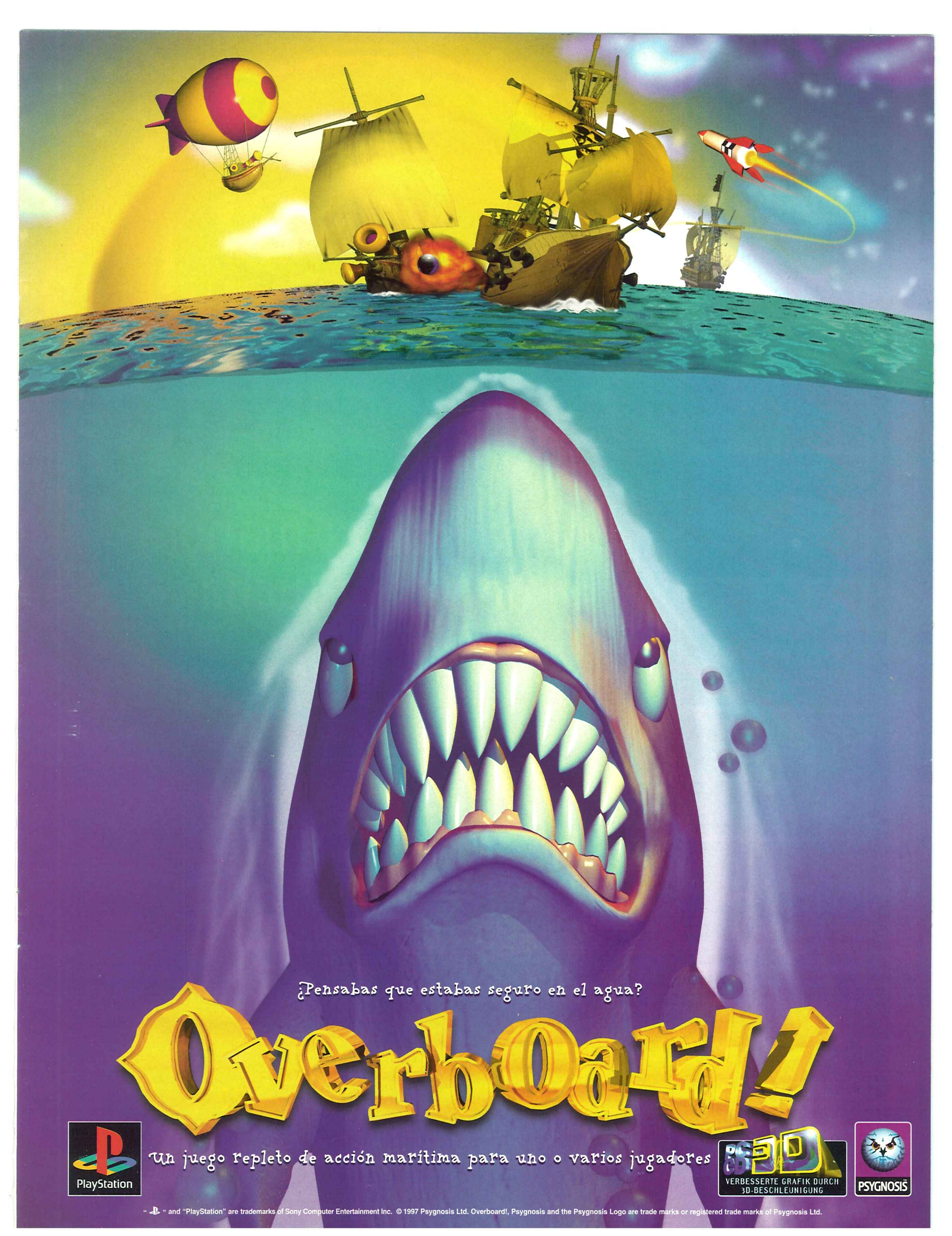


Aquí podéis ver algunos de los originales jugadores que tomarán parte en «Tennis Arena». Cada uno procede de un país distinto y no dudarán en jugar con la indumentaria que les resulte más cómoda.



Su peculiar planteamiento puede hacer que no sea valorado como se merece.




¿Pensabas que estabas seguro en el agua?
Overboard!
Un juego repleto de acción marítima para uno o varios jugadores
PlayStation
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH
3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.









La historia se irá desarrollando a base de escenas de vídeo de alta calidad a pantalla completa que nos irán poniendo en antecedentes de los peligros que nos esperan.



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

Una nueva manera de ver la lucha.

Midway ha elegido a Sub-Zero como protagonista de su nuevo «Mortal Kombat». Pero en esta ocasión no habrá combates uno contra uno, ni torneos, ni eliminatorias. Esta nueva entrega no será un simulador de lucha, sino un "shoot´em up" con ciertos toques de aventura en el que deberemos enfrentarnos a una cantidad inacabable de enemigos.

Para que todo cambie siguiendo igual, Midway y GTi han ideado una nueva "ocupación" para uno de los héroes de su exitoso «Mortal Kombat».

El nuevo trabajo de Sub-Zero será protagonizar un "beat'em up"con ciertos detalles aventureros en el que tendrá que demostrar tanto sus dotes como curtido guerrero como sus habilidades como saltador, trepador y hasta hechicero. Por supuesto todo ello arropado bajo la inconfundible estética de la serie basada en los personajes digitalizados.

Sub-Zero deberá recorrer doce peligrosos niveles buscando los elementos mágicos que le encargue su maestro, para lo cual tendrá que enfrentarse a los guardianes de los templos, a peligrosas trampas y a variados puzzles que pondrán a prueba tanto su habilidad como su inteligencia.

Sin embargo, pese a haber ganado en responsabilidades, "Bajo-Cero" seguirá siendo el mismo de siempre, lo que significa que seguirá pegando los mismo demoledores puñetazos. De esta forma, los sencillos combates, típicos de otros "beat'em up", resultarán aquí un poco más complicados, aunque sin duda tampoco llegarán a los niveles de un arcade de lucha tipo versus.

Pero, además de peleas, el juego ofrecerá cantidad de elementos aventureros como son los items que podremos ir recogiendo, las consabidas llaves, algunos poderes mágicos y un sistema que nos hará ganar experiencia para realizar combos y que nos permitirá ir "aprendiendo" los distintos ataques especiales de Sub-Zero.

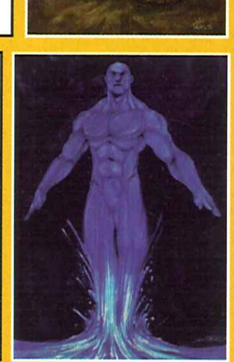
En cuanto al apartado gráfico del juego os diremos que nos moveremos mediante un scroll horizontal que nos llevará por escenarios que nos recordarán bastante al también de la serie «Mortal kombat».

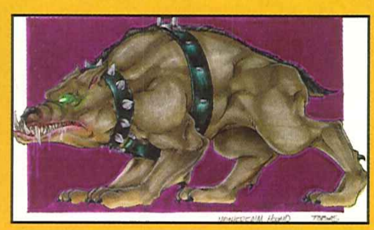
En definitiva, un juego plagado de sorpresas que el mes próximo traerá a PlayStation la compañía distribuidora New Software Center.

Pero...¿quién es esta gente tan rara?

Aunque la estética general del juego, así como las animaciones y los gráficos digitalizados de los luchadores, serán muy similares a las de «MK», los personajes han sido en su mayoría diseñados específicamente para la ocasión. Casi todos estos "colegas" que aquí podéis ver serán enemigos finales del solitario Sub-Zero.



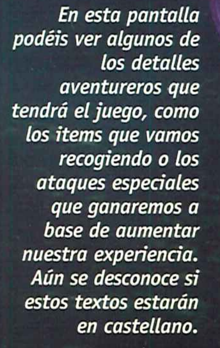



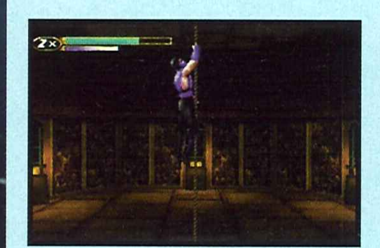




La idea de hacer un «Mortal Kombat» diferente.




En esta pantalla podéis ver algunos de los detalles aventureros que tendrá el juego, como los items que vamos recogiendo o los ataques especiales que ganaremos a base de aumentar nuestra experiencia. Aún se desconoce si estos textos estarán en castellano.






Además de repartir mamporros por doquier, Sub-Zero deberá demostrar otras muchas habilidades en las que está menos entrenado. Por ejemplo, deberá saltar con precisión de una plataforma móvil a otra, escalar por cuerdas o engancharse en cornisas. Todo eso además de utilizar ciertos poderes mágicos.

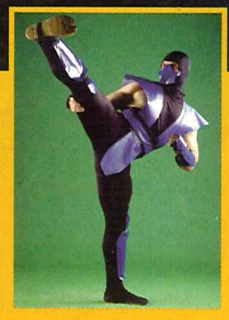



Básicamente el juego tendrá el desarrollo de un "shoot´em up" de scroll horizontal pero en algunos momentos podremos subir hacia la parte superior de la pantalla. Vistosos efectos de zoom también contribuirán a hacer más variado este sistema.



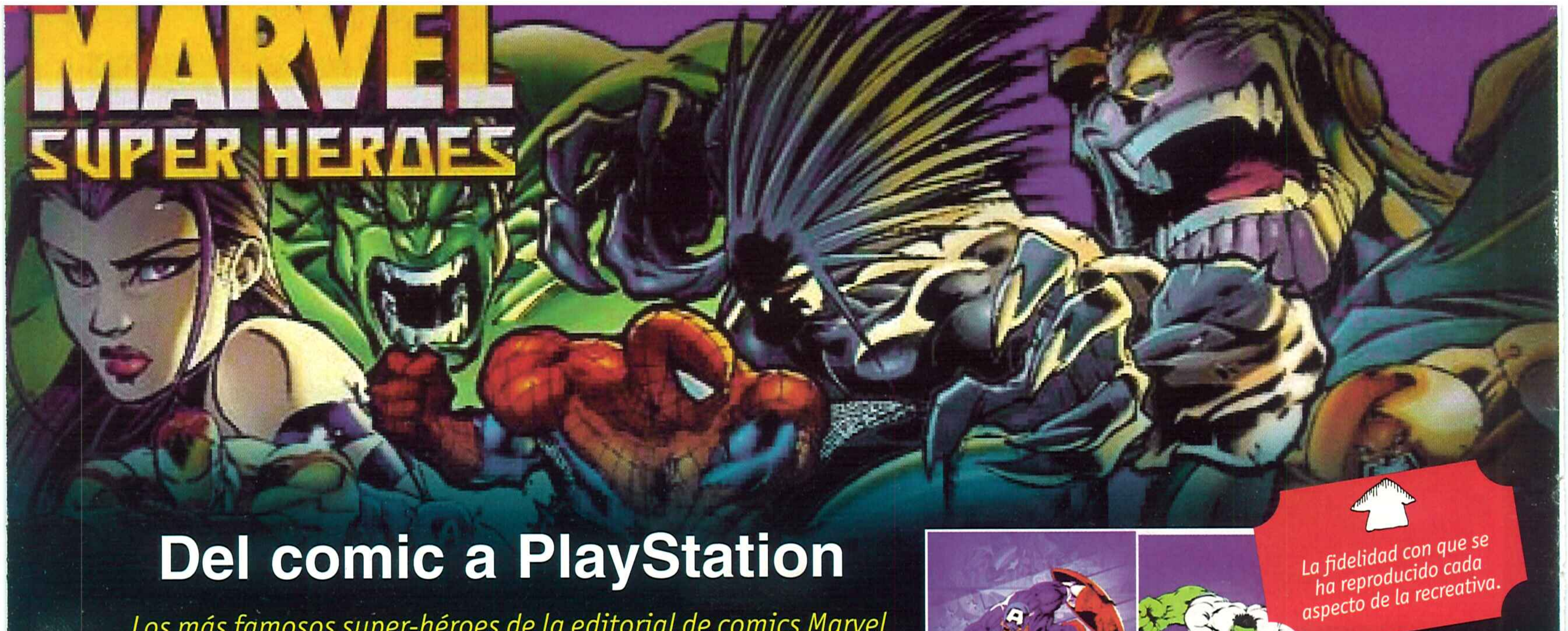
Controlar a Sub-Zero a veces resulta un poco complicado.



De carne y hueso

Para la realización de las escenas introductorias y las digitalizaciones se han empleado actores reales. Como podéis ver, se ha puesto especial esmero en la caracterización de los personajes y los resultados han sido espectaculares.



Del comic a PlayStation

Los más famosos super-héroes de la editorial de comics Marvel preparan un desembarco por todo lo alto en PSX directamente de los salones de arcade, donde sus épicos combates en pos de las «Gemas del Infinito» han conseguido un éxito arrollador.

Los numerosos seguidores de la línea de comics de superhéroes de la editorial Marvel están de enhorabuena: directamente de las recreativas llega el último "hit" de Capcom que, tras «X-Men: Childrens of the Atom», vuelve a enfrentar al elenco de héroes contra los mayores supervillanos imaginables.

Capcom ha elegido para este título su estilo clásico que tan buenos resultados le ha dado en las numerosas entregas de «Street Fighter», es decir, gráficos 2D, sprites para los personajes y rápidas y fluidas animaciones, o lo que es lo mismo, una línea muy alejada de la tendencia 3D y poligonal imperante.

«Marvel Super Héroes» enfrentará a once famosísimos personajes. Por el lado de los buenos tendremos a Spiderman, El Hombre de Hierro, Mariposa Mental, Capitán América y Lobezno, mientras que la representación de los malos estará compuesta por Magneto, el alienígena Shuma Gorath, Juggernaut, Blackheart, Dr. Muerte y el semidiós Thanos.

Todavía falta un mes para que salga a la venta, pero ya os adelantamos que vais a quedar sorprendidos por la espectacularidad de combos y golpes especiales que contendrá este enorme juego de lucha. Estamos ya ansiosos de verlo en la calle...



La fidelidad con que se ha reproducido cada aspecto de la recreativa.

El poderoso Hulk, el malvado Magneto, el Capitán América o la bella y misteriosa Mariposa Mental, entre otros, medirán sus fuerzas en este nuevo juego de lucha que Capcom prepara para PlayStation.

Que sólo podamos disfrutar de once superhéroes.



Para hacer honor al origen de los luchadores, Capcom ha preferido utilizar sprites de gran tamaño con un alto grado de detalle y escenarios bidimensionales, dotando así al juego de un estilo muy cercano al comic.













Otros juegos hablan de sus personajes, los personajes de ABE ´S ODDYSEE hablan por sí mismos

En ABE´S ODDYSEE eres tú él que tiene que andar y él que tiene que conversar para comunicarse con el resto de personajes. ¡Es así! Sólo necesitas tus manos y tu cerebro para seguir de una pieza... de carne.

A esto le llamamos "Gamespeak" y es lo mejor para que no te hagan picadillo.

El mundo de ABE´S ODDYSEE está habitado por carnívoros. Evita convertirte en su próximo bocadillo. Recluta a tus amigos. Despista a tus hambrientos enemigos. O, simplemente, silba.

¡Hinca el diente en el juego más sabroso de la temporada!

Nunca volverás a tener hambre.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Textos y voces en castellano



NEW SOFTWARE CENTER COMPANY , S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60





www.oddworld.com



www.gtgames.com



El fútbol en casa

La tercera entrega del reconocido juego de fútbol de Psygnosis prepara su llegada a PlayStation trayendo consigo a la liga española con todos sus equipos y jugadores y a un comentarista de excepción: José Angel de la Casa.

El juego irá a más velocidad que la edición anterior.

Aunque este juego lleve finalmente el "2" tras su título, se trata en realidad de la tercera entrega de esta saga futbolística ya que, si recordáis, hubo otro lanzamiento con el nombre de «Adidas Power Soccer International» hace poco menos de un año.

Esta tercera parte del juego ya no contará con el patrocinio de Adidas, pero sí con un interesante repertorio de novedades con las que intentará demostrar su personalidad ante la avalancha de juegos de fútbol que se avecina para los próximos meses.

De momento, ya sabemos que incluirá a todos los equipos de la liga española (una ausencia imperdonable en la anterior entrega) que se unirán a los de las otras cuatro ligas importantes en el concierto europeo, como son la italiana, la inglesa, la alemana y la francesa.

Por otro lado, Psygnosis está tratando de mejorar el desarrollo del juego, imprimiendo más velocidad a las acciones y ampliando el catálogo de movimientos de los jugadores.

Además, en esta ocasión y con el objetivo de que disfrutemos de este juego como si estuviéramos viendo un partido de liga de verdad, Psygnosis se ha hecho con los servicios de afamado comentarista de televisión Jose Angel de la Casa, que narrará las incidencias de todos los partidos. Con estos alicientes, será difícil no disfrutar del fútbol en casa.

La discreta jugabilidad de sus antecesores siembra algunas dudas.



Ya sabéis como se las gasta Psygnosis a la hora de realizar las "intros" para sus juegos, aunque sean de fútbol. Con esta concretamente volveréis a alucinar.









Psygnosis ha tenido la genial idea de hacerse con los servicios del conocido comentarista de televisión Jose Angel de la Casa para que anime los partidos con sus comentarios. Aquí tenéis una imagen del proceso de grabación de las voces que aparecerán a lo largo de todo el juego.

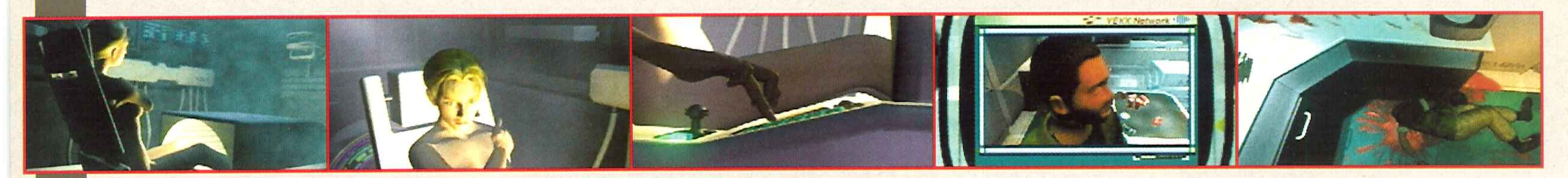


Psygnosis está intentando aumentar la jugabilidad con respecto a las anteriores entregas de esta serie.



Ahora podremos disfrutar con todos los equipos de la liga española de fútbol, con sus plantillas al completo.





ENEMY ZERO

En el espacio nadie puede oirte...



La compañía Warp vuelve a la carga tras algún tiempo de ausencia con un juego que te transportará a los más recónditos rincones del espacio exterior. Si disfrutaste intensamente con la saga cinematográfica Alien y con el juego «D», no desaproveches la oportunidad de revivir esas sensaciones que te brindará este escalofriante «Enemy Zero» para Saturn.







Laura, la bella protagonista que tuvimos ocasión de conocer en «D», se ve ahora transportada al futuro, concretamente hasta el interior de una enorme estación espacial.

La aventura comienza cuando los sistemas de emergencia de la nave despiertan a Laura del estado de hibernación en el que se encuentra y se da cuenta de que varios miembros de la tripulación han sido asesinados por alguna extraña criatura alienígena que, para colmo, parece ser invisible. Su misión será encontrar los items adecuados para poner de nuevo en funcionamiento la estación espacial y detener a este alien antes de que sea demasiado tarde.

Nada menos que cuatro CD´s contendrán esta epopeya galáctica de inmensas proporciones que pondrá a prueba tu inteligencia y tus nervios. Su desarrollo consistirá en una alternancia entre secuencias en FMV con impresionantes gráficos prerenderizados y fases "shoot´em up" al estilo «Doom» que tendrán lugar en los larguísimos y solitarios corredores de la estación espacial. Allí tendremos que localizar a los alienígenas invisibles con la única ayuda a un sensor de movimiento y poniendo una máxima atención en los efectos de sonido.

Todo indica que «Enemy Zero» puede convertirse en una de las experiencias más terroríficas que jamás hayamos vivido en una consola. Y además, los textos -no las voces- estarán en castellano.

El antecedente: «D».

El equipo de programación Warp, dirigido por el japonés Kenji Eno, saltó a la fama hace poco más de un año gracias al magistral «D», una auténtica película interactiva que nos invitaba a descubrir unos misteriosos asesinatos. Este nuevo juego seguirá una línea de desarrollo muy similar.







Para recrear los pasillos de la nave, se ha utilizado un robusto motor 3D que combinará buenas texturas y un fluido desarrollo.

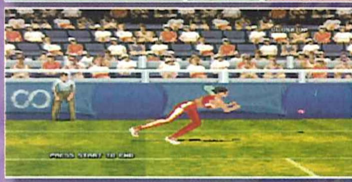
El primer CD de «Enemy Zero» contendrá un tutorial a modo de entrenamiento para que nos familiaricemos con el manejo del juego. Dividido en diversas fases de dificultad creciente, recorreremos corredores vectoriales en busca de aliens.

¿Estás preparado?

Tennis Arena











CD-ROM Windows 95 · PlayStation · Sega Saturn

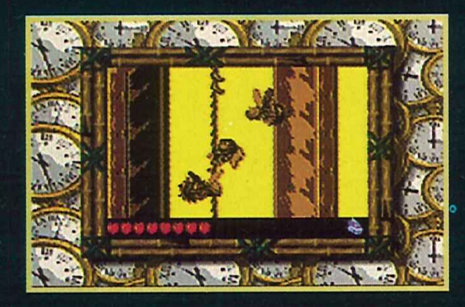




UBI SOFT, S.A.
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60



DONKEY KONG LAND 3







Más mono que nunca

Una año más Nintendo pone al alcance de los usuarios de Game Boy la conversión a portátil del último «Donkey Kong» aparecido en Super Nintendo, es decir, el que lleva el número 3.

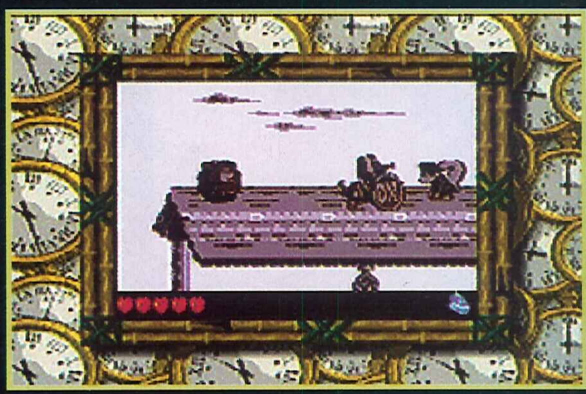
Muchos de vosotros sabréis que en esta ocasión se ha perdido Diddy y son Dixie y la nueva incorporación, Kiddy, quienes deberán encargarse de resolver el conflicto.

La combinación de las habilidades de Dixie (que puede planear con su coleta) y de Kiddy (capaz de rodar como una pelota), así como de sus amigos el pez espada, la araña y la serpiente nos permitirán embarcarnos en uno de los mejores plataformas jamás vistos en la portátil de Nintendo.

Ya sabéis, muchos enemigos, muchos niveles, muchas fases de bonus escondidas y la calidad que Rare siempre le imprime a sus juegos estarán a vuestra disposición a partir del mes próximo.





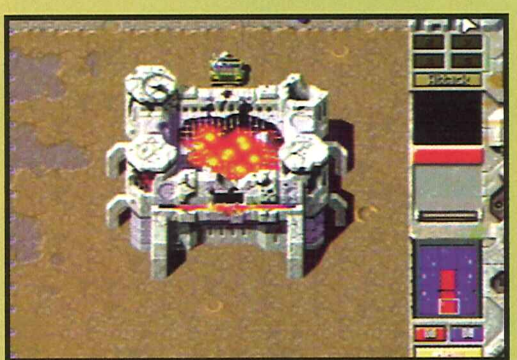


Z Los robots de la guerra









Los escenarios mostrarán una escasa variedad y un reducido tamaño, pero tendrán un buen nivel de detalle.



A pesar de la pinta inocente de este juego, en él se esconde un juego cargadito de acción.

Parece que el género de la estrategia va afianzándose en las consolas, aunque sea a base de títulos que han pasado antes por el campo de pruebas del PC.

Tras «Command & Conquer» y «Warcraft 2», le toca el turno a «Z», uno de los juegos que más ha dio que hablar el año pasado en los ordenadores personales y que supuso la culminación de más de cuatro años de desarrollo a manos de los afamados Bitmap Brothers.

«Z» será un trepidante juego de estrategia con toques de arcade y salpicado de humor que tendrá como protagonistas a decenas de robots que se enfrentarán entre sí por el control de diversos territorios marcados mediante banderas de colores.

El desarrollo en tiempo real y la increíble inteligencia artificial harán que «Z» tenga un desarrollo frenético que no dejará ni un respiro al jugador mientras maneja todo tipo de tanques, jeeps, cañones y morteros en un auténtico festival bélico que contemplaremos desde una cómoda perspectiva cenital.

El interface de control consistirá en un simple puntero que al arrastrarlo permitirá seleccionar a las unidades a las que queremos dar órdenes y enviarlas a hacer lo que mejor saben: combatir.

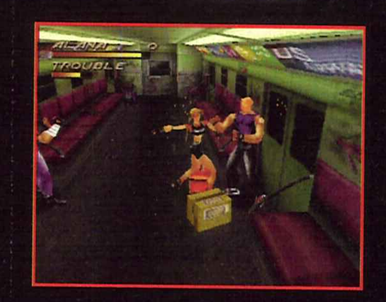
El mes que viene os contaremos todas las virtudes de «Z», que Sony está traduciendo al castellano.

FIGHTING FORCE™



DE LOS CREADORES DE TOMB RAIDER







"¿Alguna vez soñaste con jugar a Final Fight en 3D?
¡Despierta! El futuro ya está aquí y CORE DESIGN está preparada para dejarte K.O.







EIDOS
INTERACTIVE



c/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 94
http://www.proein.com

EVERYBODY'S GOLF

Golf para toda la familia

Sony tiene ya casi listo el lanzamiento en España de «Everybody´s Golf», un nuevo y refrescante simulador de golf que está obteniendo un éxito apabullante en Japón, país en el que este deporte es increíblemente popular (a pesar de que, por cuestiones de espacio, lo suelen practicar en las azoteas de los edificios).

«Everybody´s Golf» nos permitirá disfrutar de una graciosa mezcla entre una simulación realista y unos gráficos simpáticos y casi caricaturescos. Sus amplias opciones, por su parte, incluirán entre otras cosas un sencillo tutorial que nos introducirá en los rudimentos de este simulador y un "minigolf" en el que aprenderemos a controlar la potencia de los golpes y el manejo de los distintos palos.

«Everybody´s Golf» sorprenderá a más de uno por la cantidad de posibilidades que ofrecerá: desde hacer transparente al jugador para calcular mejor la trayectoria de la bola, a un rápido y potente zoom que permite acercar, alejar y rotar el escenario.

En principio contaremos con dos golfistas y pocos circuitos, pero a medida que perfeccionemos nuestra técnica iremos obteniendo nuevos jugadores sorpresa y más recorridos.

Ya sólo resta esperar al mes que viene para que todos podamos disfrutar con este divertido y sencillo simulador.



El mes pasado este título se encontraba en la cuarta posición entre los juegos más vendidos en Japón. El mes próximo llegará a España y veremos hasta dónde es capaz de llegar.







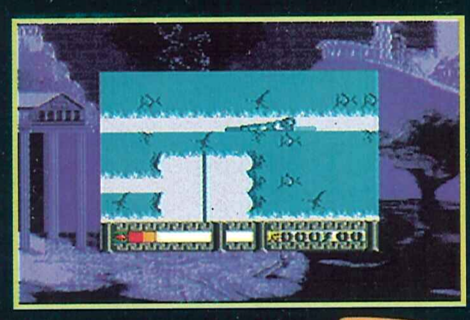
HERCULES

Pequeño gran héroe

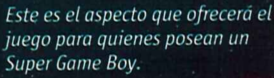
El mes próximo THQ nos ofrecerá la edición portátil de las aventuras del héroe de Disney.

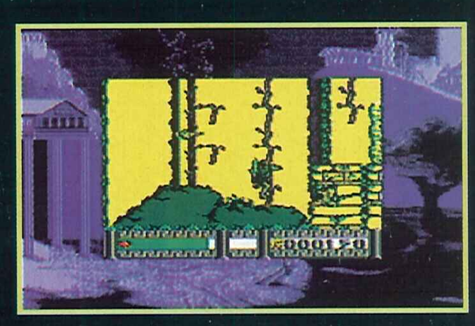
El famoso Hércules deberá nuevamente embarcarse en una lucha contra las criaturas del infernal Hades y para conseguir la victoria deberá una vez más usar su poderosa espada, su descomunal fuerza y su lógica habilidad para saltar, si bien es cierto que las pruebas serán diferentes a las vistas en el original para PlayStation.

Este semidiós será capaz de desarrollar en Game Boy las más variadas acciones y así, saltando, trepando o reptando por los suelos de húmedas grutas, deberá sortear cientos de peligros para conseguir hacer las delicias de los millones de usuarios de Game Boy.



Este es el aspecto que ofrecerá el juego para quienes posean un Super Game Boy.

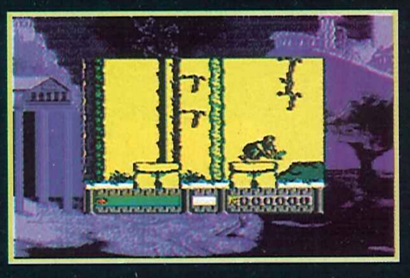




El juego ofrecerá numerosas pruebas diferentes en las que primarán los saltos, las plataformas y el manejo de la espada.









Una VIDA de aventuras

FINAL FANTASY VII

Por fin está aquí el esperado «Final Fantasy VII». Mucho se ha hablado ya de este título, de este juego de rol que ha cautivado a miles y miles de usuarios de PlayStation en todo el mundo.

Pero con todo lo dicho anteriormente y con todo lo que podamos decir ahora, no vais a conseguir haceros una idea de la calidad y el arte que atesora este «Final Fantasy VII». Hasta que no lo juguéis, hasta que no admiréis la belleza de sus escenarios, hasta que no conozcáis a sus personajes y os metáis de lleno en su historia, todo lo que os podamos contar sobre él no va a dejar de ser más que un simple comentario. Porque esta obra maestra de Square, esta joya de los videojuegos, va mucho más allá de las palabras y basa todo su atractivo en la increíble fuerza de sus imágenes y en lo envolvente de su argumento.

Quizás penséis que nos estamos poniendo demasiado serios, pero nada más lejos de nuestra intención. Lo que ocurre es que queremos que os quede bien claro desde un primer momento que «Final Fantasy VII» no es un juego como los demás. O al menos como los demás juegos que estamos acostumbrados a ver en PlayStation. Olvidaos de sentir sensaciones vertiginosas, de vivir emociones fuertes, de poner vuestros nervios en tensión... Aquí todo está pensado para relajarse, tomárselo todo con calma y disfrutar. Disfrutar contemplando los ALUCINANTES decorados, disfrutar leyendo lo que nos cuenta -en castellano- la gente que puebla este mundo único, Disfrutar pensando qué armas o pócimas comprar para utilizarlas posteriormente en los combates, disfrutar, en definitiva, de meternos en la piel de los personajes y de convertirnos en los verdaderos protagonistas de esta historia.

Pero, repetimos, lo que nosotros os contemos sobre este juego va a serviros de poco y no va a dejar de ser más que nuestra opinión personal. Y aunque eso es, ni más ni menos, lo que os contamos siempre, lo cierto es que cuando se está ante un juego de estas dimensiones, ante un título atípico que no busca la diversión por la vía directa sino por caminos mucho más elaborados, uno se da cuenta de que lo mejor que puede hacer es callarse y decir únicamente: juégalo y verás.

Amalio Gómez



COMBATES PURAMENTE DE INTELIGENCIA





En los momentos más inesperados nuestros protagonistas se verán obligados a luchar contra las más variadas criaturas. Como es habitual en los Juegos de Rol los combates serán por turnos y cuando nos llegue el momento -lo cual se señala mediante una barra- deberemos elegir el golpe o la magia que queremos realizar y contra quién. Como sabéis, la vida de todos los personajes se contabiliza en puntos. Cuando éstos llegan a cero... ¡adiós!







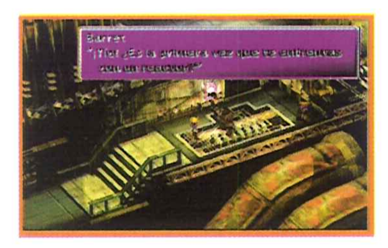
Esta extensísima aventura no cabría en un solo disco: el juego ocupa 3CDs, pero su precio no superará las 10 mil pesetas.



Finalmente todos los textos del juego estarán en castellano. Una noticia excelente por la que hay que felicitar a Sony España.



El seguimiento de la acción será absolutamente cinematográfico. De hecho, «Final Fantasy VII» más parece una película interactiva que un videojuego.





Los juegos de rol han alcanzado su punto culminante con este título que dejará con la boca abierta tanto a los entendidos como a los profanos en el tema.







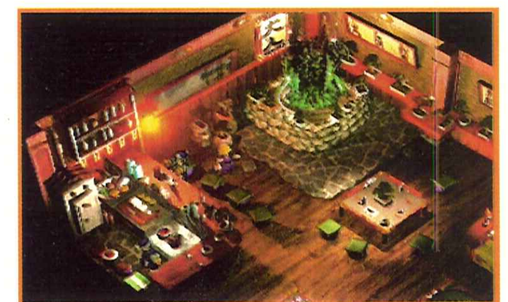
En nuestra larguísima aventura deberemos hablar con todo tipo de personajes. Y no todos serán precisamente amigos.



La variedad de escenarios y localizaciones que visitaremos será impresionante y encontraremos decorados de una enorme belleza.







TU EQUIPO

Empezamos el juego controlando sólo a un personaje, pero poco a poco nuestro grupo irá aumentando en número. Logicamente deberemos preocuparnos de la salud y el potencial guerrero y mágico de cada uno de nuestros amigos.



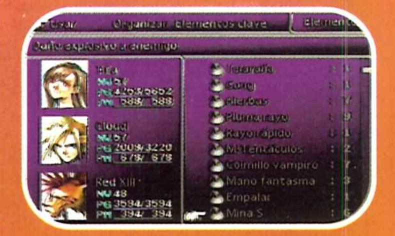
El menú principal nos indica el estado general de cada personaje y nos abre el acceso a otros diez submenús.



Podremos conocer todos los datos de cada personaje: su poder y porcentaje de ataque, de defensa... así como sus armas y sus magias.



Un aspecto que se denomina Materia será el que nos permita variar el tipo de magia y poderes de los personajes.



En nuestro "baúl" llevaremos todo tipo de pócimas tanto para recuperar energías como para dañar a nuestros enemigos.



Lo cierto es que el juego nos va obligar a leer muchísimos textos (los personajes no tienen voz), por lo que la parte "literaria" de este «Final Fantasy VII» también es fundamental.

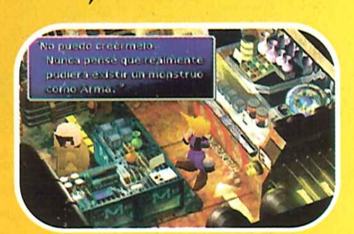


Los combates no suelen entrañar excesivas dificultades (al menos los 100 ó 200 primeros...) y es extraño que muera el protagonista. Además, podemos salvar en cualquier momento antes de un combate.



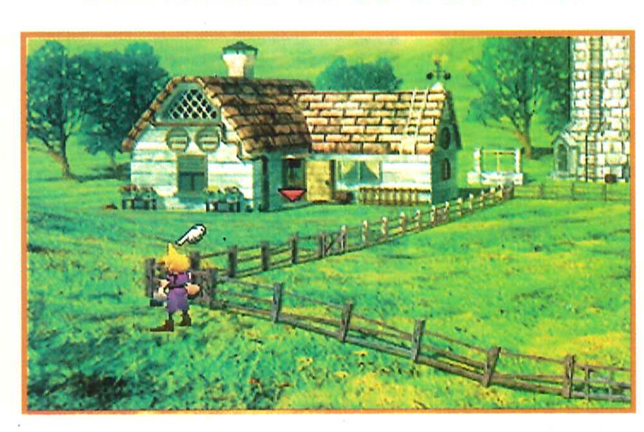
TODO A 100, 500, 1000...

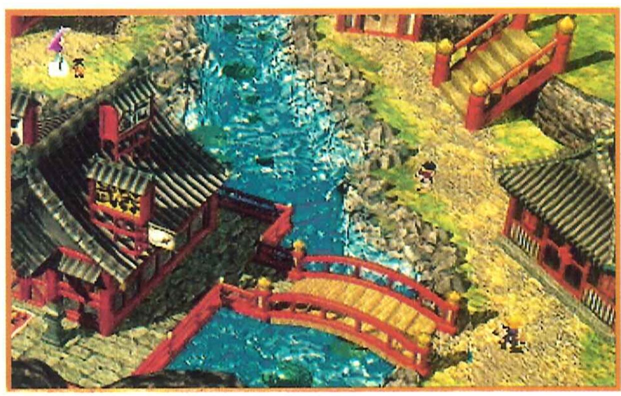
Otro elemento muy importante en el juego son las tiendas en las que comprar armas, escudos, items, pócimas mágicas... que deberemos repartir entre todos los miembros de nuestro equipo. Evidentemente todos estos items irán aumentando en potencia y precio a medida que vayamos avanzando en la aventura. El dinero (gil) se consigue venciendo combates.





El aspecto gráfico de este juego es sorprendente y merece el calificativo de obra de arte.







En algunos momentos deberemos optar entre varias respuestas, de las cuales dependerá parte de nuestro futuro. Sin embargo, por regla general el juego es bastante lineal y deja poco espacio para la improvisación.



El juego reserva una muy agradable sorpresa para su final... pero no queremos desvelártela. Tan sólo te diremos que en «Final Fantasy VII» nunca sabrás cuando dar por completamente terminada tu aventura.

Consola: PlayStation
Tipo: Juego de Rol
Compañía: Sony
Programación: Square
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: Todo un mundo
Niveles de dificultad: - -
Memoria: 3 CDs



GRÁFICOS: 97
Los decorados son estáticos, pero (aunque quede cursi decirlo), son una auténtica preciosidad: miles de ambientes diferentes, espectaculares localizaciones plagadas de detalles y de impresionantes juegos de luces... Lo dicho, una verdadera maravilla. De lujo.

SONIDO: 85
Es el apartado menos brillante del juego. No hay voces y la música y efectos son simplemente correctos. A veces puede hacerse un poco pesadita.

JUGABILIDAD: 95
El control es sencillísimo y el sistema de los menús se controla cómodamente. Su dificultad es creciente y podrán Disfrutar con él usuarios de todas las edades.

DIVERSIÓN: 95
Es un Juego de Rol, y por tanto no esperes grandes dosis de acción ni un ritmo trepidante. Salvada esta barrera, encontrarás un juego para meterte de lleno en él y disfrutarlo intensamente durante semanas y semanas.

VALORACIÓN: 96
Tres CDs les han hecho falta a Square para poner en PlayStation las mil aventuras que han soñado. Tres CDs cargados de cientos de localizaciones con impresionantes gráficos capaces de maravillarnos una y otra vez. Tres CDs plagados de amigos y enemigos, de monstruos, de mafiosos, de guerreros... Tres CDs llenitos de la más genial aventura jamás vista, que entusiasmará a los amantes del rol y sorprenderá a los neófitos en estas lides. Tres CDs que les demostrarán a los incrédulos que el videojuego es un auténtico arte.

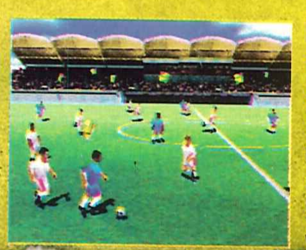
RANKING:
Final Fantasy VII
Suikoden

Prepárate.
Comienza el campeonato más duro del mundo:

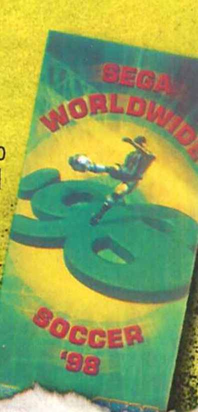
WORLDWIDE SOCCER 98







Hay mucho en juego. La tensión se palpa en el ambiente. Sólo un equipo alcanzará la gloria. Y ese puede ser el tuyo. Demuestra tu habilidad en el campeonato más duro del mundo: **WORLDWIDE SOCCER '98**. El nuevo simulador de fútbol para tu Sega Saturn. Con nuevos equipos, más estadios y mayor rapidez en las jugadas. Y cómo no, mucha más competitividad en las diferentes ligas nacionales e internacionales. Si el fútbol es tu pasión, no te quedes fuera de juego y consigue ya tu **WORLDWIDE SOCCER '98**.



WORLDWIDE SOCCER '98





SONIC R

CARRERAS superSONICas







Si hay una palabra que por sí misma puede definir a la mascota de Sega esa es velocidad. Sonic siempre ha sido sinónimo de rapidez, de vértiginosidad, pero nunca había tenido una ocasión tan clara para demostrarlo como en este juego de carreras pensado especialmente par él.

«Sonic R» saciará todas las ansias de velocidad del erizo azul llevándole a disputas trepidantes carreras sobre mundos mágicos y llenos de sorpresas especialmente pensados para que todas las habilidades del héroe se pongan de manifiesto.

La cosa será sencilla, casi como en un juego de coches, pero sin coches.

Se nos darán a elegir cinco personajes, Sonic, Tails, Amy, Robotnik y Knuckles y tres modos de juego, Grand Prix, Time Trial, y versus. Si elegimos Grand Prix podremos jugar en cuatro circuitos con el objetivo de llegar primeros en las cuatro pistas, encontrar las monedas de Sonic y localizar siete escondidísimas esmeraldas. Total nada.

A lo largo de los circuitos

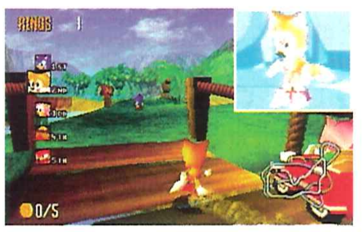
encontraremos los típicos anillos que, acumulados en cierta cantidad, nos permitirán abrir puertas que podrán ser atajos o escondites de monedas o esmeraldas. Además las pistas están llenas de caminos alternativos por los que podemos ir o no y que nos pueden llevar hasta peligrosas trampas o escondites de monedas. Nunca se sabe. Vamos, que para completar los circuitos hace falta algo más que rapidez y habrá que recorrerlos muchas veces para descubrir los mejores caminos y los lugares donde se esconden los items. Si conseguimos descubrir todos sus secretos, recoger todas las ►



Corredores de fondo



Sonic: *Como no podía ser de otro modo, es el corredor más rápido y con más recursos de entre los elegibles en principio.*



Tails: *Pequeño, ligero y muy ágil, este simpático amigo de Sonic es uno de los personajes que mejor se controlan.*



Knuckles: *Este corredor es capaz de dar grandes saltos que le permiten salvar las zonas de agua sin perder tiempo.*



Robotnik: *Planeando en su nave, resulta muy fácil de controlar y además flota sobre el agua.*



Amy: *Es el único personaje que va en coche, que además se convierte en lancha. Es la más controlable, pero la más lenta.*



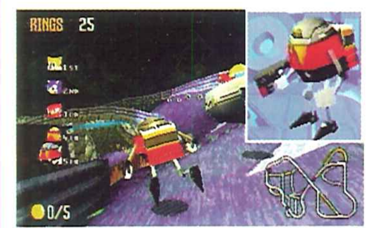
Metal Knuckles: *Corredor oculto. Vuela sobre la pista a una buena velocidad, aunque un poco descontroladamente.*



Metal Sonic: *Cuando descubráis a este personaje secreto habréis dado con uno de los corredores más rápidos y fiables.*



Metal Tails: *Este corredor secreto no es excesivamente rápido, pero se controla realmente bien y tiene poca inercia.*



Metal Robotnik: *Personaje oculto. Su corpachón le hace un rival difícil de batir, pero también difícil de controlar.*



Super Sonic: *Os costará dar con él, pero una vez que lo podáis elegir descubriréis el verdadero sentido de la palabra velocidad.*

El poder de los anillos

A lo largo de las pistas iremos encontrando anillos que se acumularán en nuestro marcador y que nos permitirán abrir ciertas puertas.

Detrás de ellas habrá atajos, monedas especiales o alguna de las ansiadas esmeraldas.

Es imprescindible abrir todas y cada una de las numerosas puertas existentes para completar el juego.



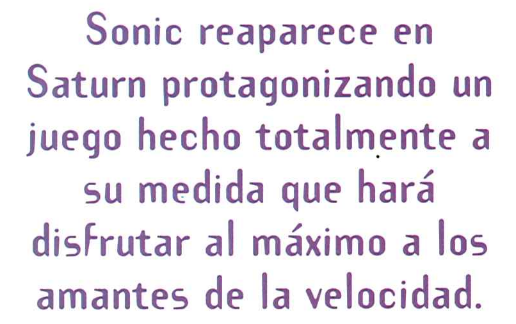


Un aspecto muy de agradecer en este juego es que ofrece la siempre divertida opción para dos jugadores simultáneos. La pantalla se partirá en horizontal, pero no se apreciará ninguna merma en la velocidad ni en el nivel de detalle de los decorados.



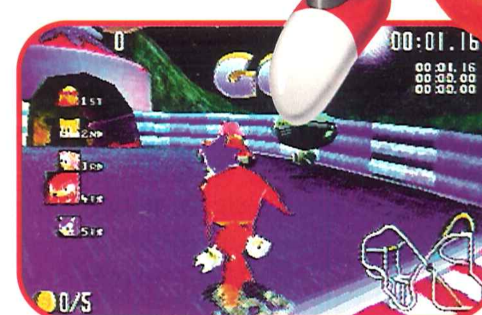
A pesar de que la mayoría de los personajes corren sobre sus patas, la verdad es que frenan y derrapan como si de auténticos coches se tratara.





Sonic reaparece en Saturn protagonizando un juego hecho totalmente a su medida que hará disfrutar al máximo a los amantes de la velocidad.





Objetos importantes

Las monedas doradas son las que nos facilitarán encontrar a los personajes ocultos. Hay cinco por circuito.

Los escudos de la estrella contienen items como zapatillas de velocidad, escudos, imanes o anillos. Son algo así como los monitores en los juegos de plataformas de Sonic.



El aspecto gráfico de este juego es muy colorista y atractivo y el ritmo al que se desarrollan las carreras es realmente vertiginoso.





Aunque de primeras parece algo corto, lo cierto es que poco a poco iremos descubriendo cantidad de personajes y circuitos ocultos que alargan notablemente la vida de este juego. Además, deberemos recorrer varias veces los escenarios para encontrar todos sus secretos.



Los circuitos son zonas temáticas basadas en el espíritu de algunos de los niveles más característicos de Sonic, tales como las praderas, las zonas industriales, los desiertos o una autopista gigantesca. Están diseñados con gran cantidad de elementos y con forma de laberintos.



➤ monedas (cinco en cada circuito) y las siete esmeraldas iremos haciendo seleccionables cinco personajes más, una nueva pista, y alguna que otra sorpresita extra.

En cuanto a el modo Time Attack, con tres modos adicionales, será una buena manera de aprendernos el camino más corto luchando contra el crono. Por último, modo el Versus nos permitirá competir contra un amigo en carreras realmente divertidas.

Todo esto suena muy bonito pero os aseguramos que controlar a los personajes que participan en estas carreras no va a resultar nada sencillo. La velocidad a la que se mueven, lo sinuoso de los circuitos y la inercia de los corredores nos obligará a poner los cinco sentidos en su control. Además, los complicados escenarios, (totalmente 3D y de espectacular aspecto), están plagados de plataformas, trepidantes cambios de rasante y curvas y contracurvas sólo aptas para los más expertos. ¿Te crees tú uno de ellos?

Sonia Herranz

Consola:	Saturn
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sega
Programación:	Travelers Tales
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 92

Personajes y escenarios 3D están magníficamente construidos. Las pistas son imaginativas, coloristas y muy libres, aunque a veces el efecto "poping" se hace demasiado patente.

SONIDO: 90

Casi todas las melodías del juego están cantadas, lo que le da mucha vidilla a las carreras. Como no hay motores, cada personaje emite al correr un sonido propio.

JUGABILIDAD: 90

No es fácil hacerse con el control total de los personajes y para dominar el juego hace falta tiempo. Pero cuando se consigue...

DIVERSIÓN: 93

Uno de esos juegos de los que resulta casi imposible despegarse. No podrás evitar echar otra carrera y otra y otra... sobre todo en el modo para dos jugadores.

VALORACIÓN: 92

No es un juego de coches, ni de velocidad pura, pero como si lo fuera o fuese. Este original «Sonic R» es simplemente un juego trepidante y verdaderamente supersónico que se convierte en una sugerente propuesta no sólo para los fans del puercoespín, sino para cualquier usuario que busque sensaciones vertiginosas y un juego divertido y sin complicaciones. Además, su aspecto gráfico es sensacional y los circuitos están plagados de detalles como plataformas, rutas alternativas, caminos secretos, items para recoger... formando en su conjunto un juego ineludible para los usuarios de SegaSaturn y uno de los mejores títulos de velocidad que hemos visto en una consola.

RANKING:

No hay juegos similares para Saturn.

CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO
(ANTES DE QUE TE APLASTE)

Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

a=b=c

a

b

c

Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$$V = a^3$$

KURUSHI

EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO

KURUSHI

PlayStation™

Todo el PODER en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

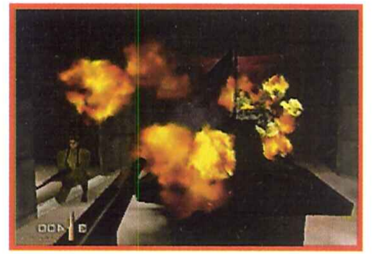
GOLDENEYE 007

SÓLO para tu N64









Seguro que si os preguntaran qué es lo que os gustaría encontrar en un juego de James Bond la mayoría respondería que "lo mismo que en las películas". Pues eso es exactamente lo que ha hecho Rare en este sensacional juego para N64: recoger todo el espíritu de la saga del agente 007 para impregnarlo en esta espectacular aventura. El resultado no es otro que un variado, entretenidísimo y atractivo juego que consigue meternos en la piel del más famoso agente secreto de todos los tiempos.

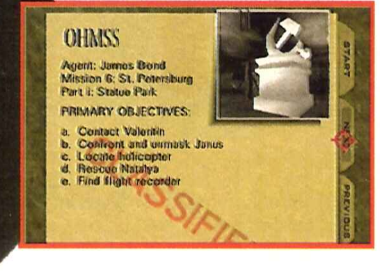
Para ello, la gente de Rare ha optado por el género del "shoot´em up" estratégico, pero dentro de este manido estilo se nos ofrece una visión muy particular. En primer lugar se nos presenta un acabado técnico de lujo, que aprovecha la capacidad de N64 para ofrecer escenarios detallados, multitud de enemigos con rostros perfectamente reconocibles, excepcionales animaciones y movimientos tan rápidos como suaves.

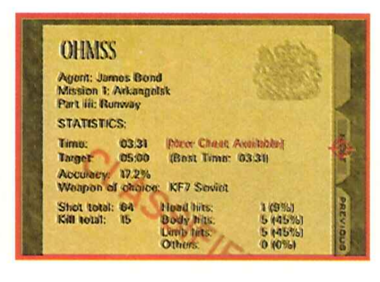
Pero de poco serviría todo esto si no se hubiera completado un juego total, que mantiene un interesante equilibrio entre la realidad y la diversión. Real porque trata de ajustarse a unos cánones lógicos, como es el hecho de que Bond engorde su arsenal haciéndose con las armas de los enemigos abatidos y no recogiendo fusiles aparecidos por arte de magia, o que la decisión de eliminar a los personajes que aparecen en pantalla sea exclusiva del jugador y no un imperativo del juego. Y divertido porque el juego plantea infinidad de variantes, y aunque es verdad que los disparos son los grandes protagonistas de la acción, no es menos cierto que al final pasan a ser casi circunstanciales, ya que el jugador deberá estar pendiente de encontrar objetos, salvar rehenes, explorear complejos, dialogar con otros espías, sacar fotos... ya digo, una aventura total.

Y por si fuera poco, Rare se ha cuidado de incluir diferentes aspectos que le den aún más vida al juego, como los distintos niveles de dificultad, que además aumentan el número de objetivos, o el modo para dos o cuatro jugadores, increíblemente divertido y adictivo.

Un sensacional juego pensado para disfrutar de principio a fin, en el que es imposible pasar un sólo segundo de aburrimiento.

Manuel del Campo

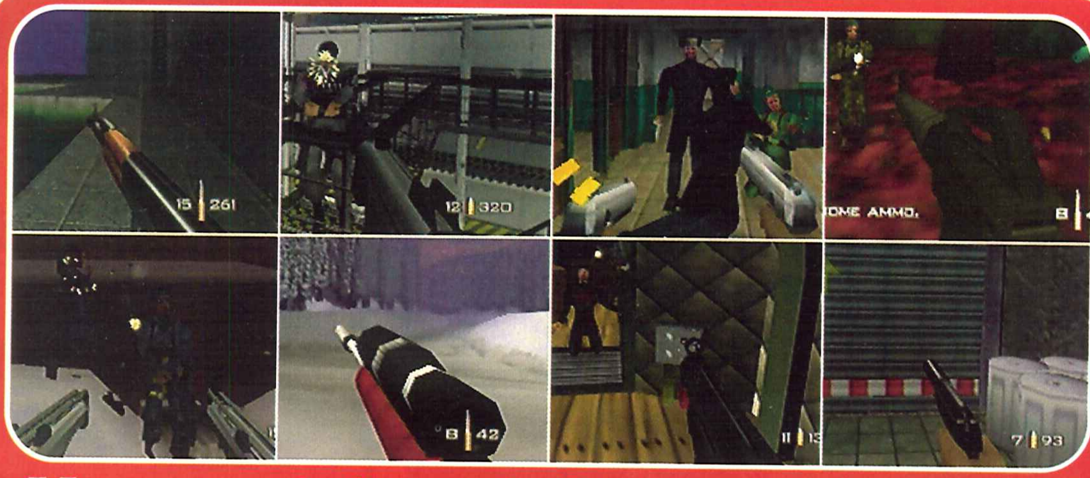




Antes de cada misión se nos ofrecerá un dossier con nuestros objetivos a cumplir. Una vez conseguidos podremos ver nuestros resultados en unos detallados informes en los que se nos indicará el tiempo que hemos tardado, nuestra precisión en el tiro...

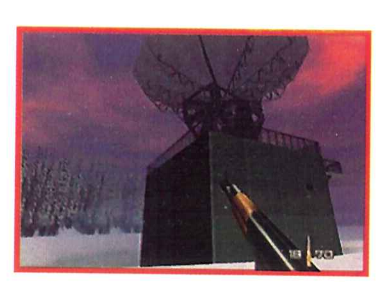




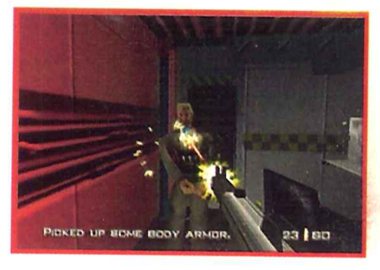


Un arsenal digno de Bond.

Ya sabéis que al agente 007 no le falta nunca una buena artillería en sus películas. Aquí tenéis una pequeña muestra del impresionante repertorio con el que cuenta también en este juego, y que va desde la pistola más simple hasta un arma laser, pasando por todo tipo de rifles y ametralladoras.



Aunque la mayoría de las localizaciones son interiores, también habrá fases a cielo abierto, como esta que veis arriba.



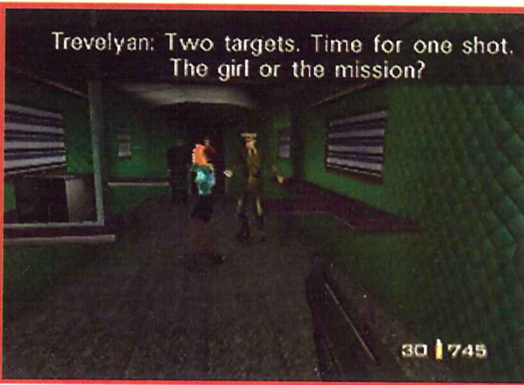
Cada vez que eliminamos a un enemigo podremos recoger sus armas y municiones. Es difícil que nos quedemos sin balas.



Rare presenta un increíble "shoot´em up" subjetivo que se convierte en una de las joyas del género tanto por el atractivo de su protagonista como por su gran jugabilidad.



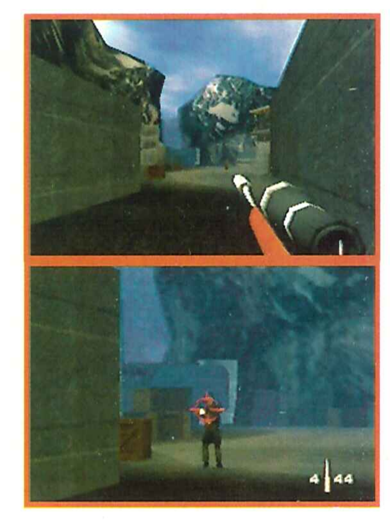




El guión.

Durante el juego hablaremos con otros personajes en inglés y en muchas ocasiones estas conversaciones serán fundamentales, ya que nos invitarán a tomar decisiones importantes.

Al menos Nintendo ofrecerá un libro en el que vendrán las traducciones de todos estos diálogos.





Cuando dispongamos de un arma en condiciones, podremos utilizar la correspondiente "mirrilla". Se trata de un efectivo zoom que nos permite acabar con enemigos incluso a distancias alejadas.





El reloj de James Bond es el auténtico "alma mater" del juego. Desde él el jugador puede consultar datos sobre las misiones, comprobar el estado de sus armas, de los items recogidos... Al más puro estilo Bond.

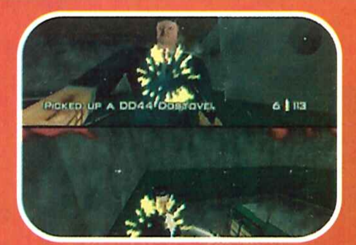


La calidad gráfica y técnica de este título es sorprendente, y consigue hacernos creer que somos los auténticos protagonistas de una película de James Bond.



En muchas de las misiones el tiempo es un elemento fundamental. No sólo se deberá cumplir con el correspondiente cometido, sino que habrá que hacerlo dentro de los márgenes de tiempo establecidos. Si se escapan los malos, habremos fracasado.



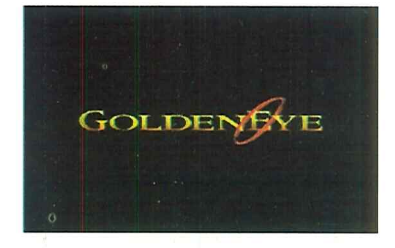




Hasta cuatro agentes secretos.

El juego cuenta con una entretenidísima modalidad para dos o cuatro jugadores. Consiste en un enfrentamiento de todos contra todos en el que los jugadores deberán encontrar primero un arma y después intentar eliminar a sus contrincantes. Os podemos asegurar que resulta de lo más divertido y emocionante. Se puede escoger a cualquier personaje del juego.

Consola: NINTENDO 64
Tipo: SHOOT'EM UP ESTRATÉGICO
Compañía: NINTENDO
Programación: RARE
Nº de jugadores: 1, 2 ó 4
Nº de fases: 20
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 96 MEGAS



GRÁFICOS: 94
Espectaculares, tanto en los diseños de enemigos y escenarios como en las animaciones.

SONIDO: 93
Los efectos de sonido rayan a gran altura, y la banda sonora original de la película aporta una ambientación impecable.

JUGABILIDAD: 93
Asequible a pesar de sus múltiples variantes y con una dificultad muy ajustada. Una gozada.

DIVERSIÓN: 94
Toda la que supone este atractivo género del "shoot´em up" subjetivo, aderezada con el carisma de su protagonista y con una calidad gráfica de lujo.

VALORACIÓN: 94
Rare ha completado un cartucho sensacional que combina perfectamente las elevadas dosis de diversión y originalidad de los grandes juegos, con el inconfundible espíritu de las películas de James Bond. «GoldenEye 007» sorprende ya desde el primer frame pero su interés va creciendo a medida que se cumplen las diferentes misiones. Es variado, divertido, espectacular y muy jugable y la inclusión del modo para varios jugadores es todo un regalo para aquellos que busquen acción desenfrenada.
Un juego excelente que supera en algunos aspectos al monstruo del género, «Turok», y que se convierte en un "shoot´em up" imprescindible.

RANKING:
Goldeneye 007
Turok
Doom



SI FUERAS VERDE, ENANO
Y TUVIERAS 3 OJOS,
TAMBIEN ESTARIAS
ASI DE CABREADO.
Con DUKE NUKEM 3D tendrás que luchar contra los extraterrestres más salvajes y feos del universo. Y tendrás que hacerlo mediante la ayuda de pistolas, metralletas y artillería pesada. Tu función es la de agujerear todo lo que se te cruce en el camino para evitar que los alienígenas se apoderen de la tierra. Pero eso no es todo. También te impresionarán los nuevos efectos de luz y los gigantescos escenarios. Podrás luchar en el Bronx, dentro de un cine X o en un bar. Tendrás que descubrir zonas ocultas, resolver puzzles y mucho más. No puedes perderte esta última aventura ya disponible para tu Sega Saturn. Porque nuestro planeta depende de ti.
DUKE NUKEM 3D
DUKE NUKEM 3D
SEGA SATURN
CONTRAPROGRÁMATE

Moto Racer

VELOCIDAD al límite

Para dotarles a los circuitos de más realismo y variedad se les ha adornado con un montón de detalles. Por ejemplo podremos encontrar en nuestro camino gasolineras en las que podremos repostar, aunque con la consiguiente pérdida de tiempo que ello supone.

La originalidad y calidad de los escenarios es uno de los puntos fuertes de este apasionante juego de Delphine Software. Aquí veis a la Gran Muralla China.



Delphine Software ha abandonado temporalmente sus clásicas aventuras para demostrarnos que es una compañía que se atreve con cualquier tipo de juegos, incluso con el difícil y bastante explotado género de la velocidad.

«Moto Racer» tiene el honor de ser el mejor juego de motos para PlayStation, lo cual, teniendo en cuenta el escaso número de representantes, no es decir demasiado. Sin embargo, también podemos añadir que es uno de los mejores arcades de velocidad para la máquina de Sony, lo cual sí puede ir dándoos una idea mejor de sus posibilidades.

La principal virtud de «Moto Racer» es la de ser un juego muy original y muy completo. Es original por la atractiva combinación que ofrece de potentes máquinas de carreras con ágiles motos de cross, así como por la inclusión de los circuitos apropiados para cada tipo de carrera. Y es completo porque permite al jugador optar entre ocho máquinas diferentes de cada modalidad, porque además de los ocho circuitos iniciales oculta algunos más extra y porque ofrece un correcto número de modos de juego, entre los que no falta la agradecida opción para dos jugadores simultáneos. Obviamente no está nada mal. Pero esto no es lo único.

Sin duda, lo mejor de todo es que una vez nos ponemos a jugar descubrimos que la sensación de velocidad es absoluta y total. Los circuitos, de gran calidad, vuelan ante nuestros ojos, mientras el movimiento de la moto es tan suave como fluido, máxime si jugamos con el stick analógico.

Unas cosas y otras se combinan para hacer que jugar con «Motor Racer » resulte una verdadera delicia y apetezca echar una carrera ►

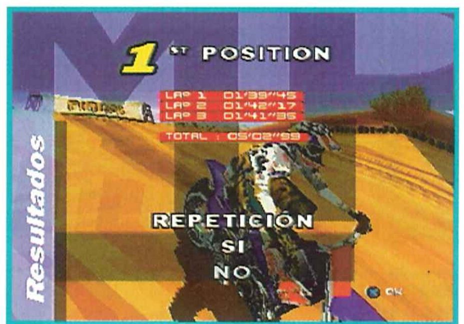
motocross

Para compartir

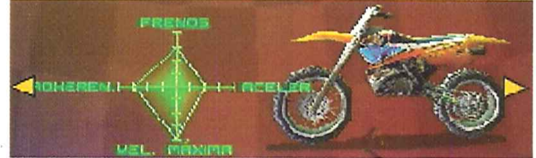
Hay dos modos de juego para dos jugadores simultáneos. Uno es un duelo entre ambos, el otro permite que los dos corredores participen en un mismo campeonato. Además, podemos elegir entre dos formas de partir la pantalla.















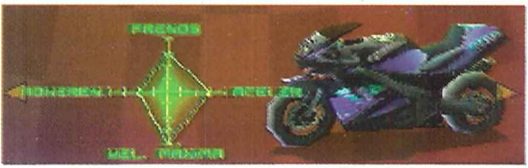
Existen 8 modelos diferentes de motos de cross, cada una con sus cualidades específicas. Antes de las carreras se nos permite echar un vistazo al circuito y podremos cambiar la moto en función de las dificultades con las que nos encontremos.

superbikes









También existen 8 modelos diferentes de superbikes con diferencias sustanciales de control y prestaciones. La elevada velocidad que alcanza el juego hace recomendable empezar a jugar con motos de mayor agarre y luego buscar modelos que proporcionen una mayor aceleración.









«Moto Racer» se convierte no sólo en el mejor juego de motos para PlayStation, sino en uno de los mejores de velocidad en general.

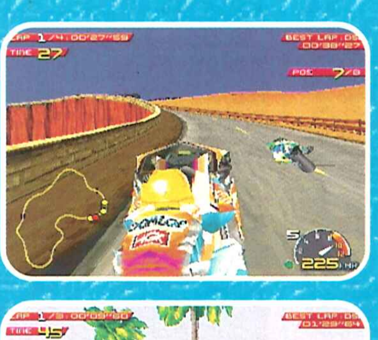


Corriendo con las motos de cross podremos realizar variadas acrobacias durante los saltos con solo pulsar el botón de hacer "caballitos". Es un adorno más para un juego que está sobrado de detalles.



Aumenta la velocidad

Para que la moto gane velocidad rápidamente, los chicos de Delphine no han querido recurrir a los típicos turbos, sino que nos obligarán a hacer caballitos con la moto para acelerar. Eso sí, si en plena acrobacia topamos con algo ya podeis imaginar dónde terminarán nuestros pobres huesos.







Tanto la modalidad de todo-terreno como la de velocidad resultan realmente divertidas.























Podemos seguir la carrera desde cuatro vistas diferentes, todas ellas muy jugables y a cual más espectacular que se cambian sin ninguna complicación durante el juego. La vista subjetiva nos hará sentir vértigo en las carreras de velocidad, aunque en las pistas de cross se pierde el sentido de la posición debido a los continuos saltos. Por lo demás, es una cuestión de gustos.

tras otra, sobre todo porque, además, a cada triunfo en un campeonato le corresponde una sorpresa que puede ser desde nuevos circuitos, hasta un modo "espejo", pasando por mini-motos, más modos de juego...

Por si esto fuera poco, se ponen a nuestra disposición tres niveles de dificultad perfectamente ajustados que nos permitirán ir aprendiendo poco a poco los trucos para conseguir sacar el máximo partido a nuestras máquinas.

En resumen, estamos ante un juego de velocidad verdaderamente apasionante, sobre todo porque nos ofrece la posibilidad de disfrutar de sensaciones muy realistas desde una perspectiva diferente a las tradicionales cuatro ruedas o las naves futuristas.

Un gran juego, sin duda.

Sonia Herranz

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Delphine Software
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 circuitos iniciales
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 91
La asombrosa sensación de velocidad y la suavidad de los movimientos son los dos grandes valores gráficos del juego. Por otro lado, las motos desentonan un poco con la perfección de los escenarios.

Sonido: 88
Motores a cien por hora y melodías cañeras realzan el trepidante ritmo de carrera, aunque la música a veces se pierde.

Jugabilidad: 92
Total, sobre todo si usamos un stick analógico que permite tumbar la moto lo justo para cada situación y facilita un movimiento más suave.

Diversión: 93
Resulta muy divertido jugar y siempre "pica" saber hasta dónde podemos llegar. Los dos jugadores simultáneos en campeonato añaden alicientes.

Valoración: 92
«Moto Racer» se coloca por derecho propio entre los mejores juegos de velocidad para PlayStation.
Un increíble juego de velocidad que ofrece el aliciente de pilotar motos tanto de todo-terreno como de velocidad pura, todo ello arropado por unos gráficos muy atractivos y superveloces que se sitúan entre los más brillantes del género.
Resulta divertido de jugar y lo suficientemente adictivo como para empujarte a seguir intentando una y otra vez descubrir las innumerables sorpresas que encierra.
Vamos, que si os gusta la velocidad debéis probarlo inmediatamente. No os defraudará.

Ranking:
Moto Racer
Road Rash


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI



DRAGON BALL FINAL BOUT

Se lo tenía merecido

Sin ninguna duda estamos ante el mejor «Dragon Ball» que se ha programado para consola alguna. Primero porque gráficamente ha sabido aprovechar mejor que sus antecesores las posibilidades técnicas de PlayStation y segundo porque añade alicientes jugables y modos de juego tan atractivos como novedosos.

En lo que respecta a la técnica gráfica está claro que el juego es poligonal cien por cien y, como referencia, os diremos que los luchadores recuerdan a los de «Tobal Nº1» tanto por sus vestiduras como por la suavidad de todos y cada uno de los movimientos. El look general sigue, sin embargo, fiel al estilo que marca la serie Dragon Ball.

En cuanto a los escenarios no están excesivamente detallados y no son completamente tridimensionales, pero rotan espectacularmente cuando se realizan los golpes más potentes (como los kame o los ataques meteorito) y lo cierto es que permiten, con un inacabable amplitud, que los personajes floten a sus anchan sin tropezar con obstáculo alguno. Simples de concepción, consiguen el efecto necesario para el juego.

Aunque el tema gráfico es importante, la jugabilidad lo es aún más. Y es que además de darnos la ocasión de combatir con los guerreros más famosos del universo manga, este «Dragon Ball Final Bout» nos ofrece modos de juego completamente nuevos.

En primer lugar nos encontramos con el tradicional Modo Historia que culmina con el enfrentamiento con la fusión de Vegeta y Baby convertidos en un mono gigante y que, si conseguimos completar, añadirá seis nuevos personajes a la lista inicial de diez.

También podemos encontrar el no menos típico Modo Versus, así como un torneo para ocho jugadores simultáneos.

Pero el más impactante es el modo Transformación que nos deja escoger a un luchador para hacerle aumentar sus habilidades a base de combatir con los diez luchadores iniciales más uno oculto por cada uno de los siete bloques de entrenamiento que encontramos. Este luchador, creado a nuestro gusto, puede entrar a jugar un torneo con otros personajes desarrollados por otros jugadores. ¿Imagináis las posibilidades?

Por lo que respecta a estilo de lucha, la jugabilidad de los combates se ha ajustado muchísimo, ya que un kame no es tan importante como puede parecer y la verdadera batalla se llevará a cabo a base de encadenar golpes meteorito y defendernos bien en el cuerpo a cuerpo. Un sistema que resulta trepidante y que convierte a este «DGFB» en un juego de lucha serio pero a la vez espectacular.

Sonia Herranz







Bandai ha realizado un excelente juego de lucha sin renunciar por ello al espectáculo que ofrecen los personajes de esta serie.









Existe un modo torneo que a base de eliminatorias permite la participación de ocho jugadores simultáneos que pueden elegir al mismo o a distintos personajes. Los personajes ocultos también estarán disponibles una vez descubiertos.





Estos son los guerreros

Cuando empezamos a jugar descubrimos que tenemos diez luchadores a nuestra disposición. Sin embargo, si completamos el modo historia derrotando a todos los rivales que nos ofrezca la máquina comprobaremos que aparecen seis luchadores más que son variaciones más poderosas de Gokuh, Trunks, Gohan y Vegeta.



Boo: Pequeño y escurridizo es difícil golpearle. Amaga mil veces y vuelve loco al rival. Difícil contrincante.



Celula: Es realmente poderoso, con demoledores ataques en el cuerpo a cuerpo. Su defecto es la lentitud.



Freezer: Su velocidad y su cola le permiten defenderse bien, aunque su resistencia corporal es escasa.



Gohan: Lucha mejor en el cuerpo a cuerpo. Su velocidad y fortaleza física le convierten en un difícil rival.



Gokuh: Lucha igual de bien en la corta o en la larga distancia, es equilibrado y ágil. No tiene defectos.



Pan: Golpear y alejarse es su táctica ya que su poca fuerza no le permite enzarzarse en el cuerpo a cuerpo.



Piccolo: En la media y larga distancia es casi imbatible gracias a su velocidad y sus ataques lejanos.



Son Gokuh: Pese a su juventud no deja de ser una de las formas de Gokuh. Es, por tanto, ágil y fuerte.



Trunks: Todos sus ataques son tan efectivos como fáciles de realizar. Es rápido, fuerte y equilibrado.



Vegeta: No se defiende bien pero sus puñetazos y patadas resultan devastadores en el cuerpo a cuerpo.







El Ataque Meteorito

Es la técnica más espectacular y consiste en lanzar al rival al aire y encadenar secuencias de devastadores golpes. Existen al menos cinco Ataques Meteorito que se ejecutan igual con todos los personajes.



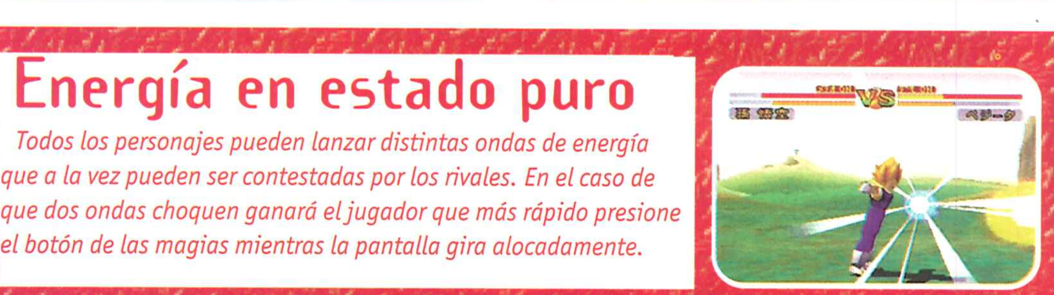
El gigantesco enemigo final del juego, que como veis se sale de la pantalla, es el resultado de la fusión entre Baby y Vegeta, un engendro de enorme poder.



El juego no es totalmente 3D, pero numerosos efectos gráficos consiguen transmitir a veces esta sensación.



El modo Transformación es quizá el elemento más original del juego. Consiste en elegir un luchador y hacer que aumente de poder superando siete bloques en los que nos deberemos enfrentar a los 10 personajes originales y a los 6 ocultos.



Energía en estado puro

Todos los personajes pueden lanzar distintas ondas de energía que a la vez pueden ser contestadas por los rivales. En el caso de que dos ondas choquen ganará el jugador que más rápido presione el botón de las magias mientras la pantalla gira alocadamente.







Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Bandai
Programación:	Bandai
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	16 luchadores
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 91
La escasez de escenarios y su excesiva sencillez es la gran pega de un entorno gráfico que, por otro lado, ofrece trepidantes giros de cámara y perfectos luchadores poligonales.

Sonido: 90
Lo gritos, amenazas y burlas durante los combates se prodigan igual que en la serie. Las melodías son del mismo tono, aunque un poco repetitivas.

Jugabilidad: 92
Pese a lo impresionante de las magias y del resto de ataques, no es en absoluto difícil controlar a los personajes, aunque desarrollar las técnicas más complicadas sí puede llevar su tiempo.

Diversión: 93
Toda la que supone poder disfrutar de controlar a los principales personajes de Dragon Ball en un juego de lucha de calidad.

Valoración: 91
Los seguidores de «Dragon Ball» ya pueden empezar a dar saltos de alegría, pues Gokuh tiene el juego que se merecía. Este personaje y sus amigos protagonizan por primera vez un juego de lucha realmente "serio" en el que para conseguir la victoria tendremos que demostrar una habilidad contrastada, todo ello sin olvidar para nada el aspecto visual. Este juego ha sabido reunir el indudable atractivo de Dragon Ball con todas las características propias de los grandes arcades de lucha.

Ranking:

Dragon Ball Final Bout

Tobal Nº 1

Dragon Ball Battle 22

extreme-G

Más RÁPIDO, imposible

Velocidad. Esa es la mejor palabra que puede definir a esta competición de motos futuristas. Pero no una velocidad cualquiera, sino la más trepidante y vertiginosa que jamás hayáis visto en un juego.

Los chicos de Probe han realizado un trabajo gráfico impresionante y han conseguido que estas motos se desplacen a velocidades asombrosas de una manera increíblemente alucinante, casi como si flotaran. Y encima se han permitido el lujo de crear escenarios fantásticos repletos de colores y texturas, que ofrecen unos recorridos sinuosos, llenos de loopings, túneles tan estrechos como agobiantes y cerradísimas curvas que obligan en ocasiones a estos curiosos vehículos a circular por las paredes o el techo.

Claro que las virtudes del juego no se acaban aquí. Tras esta sensacional demostración gráfica se esconde una competición durísima, en la que es tan importante pilotar con destreza como ser certero con las armas que tenemos a nuestra disposición. Una competición confeccionada tan astutamente que en cualquier nivel de dificultad encontramos toneladas de emoción y diversión.

Además, para satisfacer a todo tipo de jugadores, se incluyen hasta ocho modos de juego (a cual más divertido) para uno, dos, tres y hasta cuatro jugadores, con distintos niveles de dificultad, más de 12 impresionantes circuitos y motos como para dar y tomar.

Pero en «Extreme G» también hay otros aspectos destacables ►







Shoot'em up





Uno de los modos de juego más sorprendentes en la modalidad "single player" es este "shoot´em up". Aquí no se trata de ganar la carrera, de hecho es imposible alcanzar a las otras motos, sino de derribar al mayor número de rivales posible.



El juego cuenta con tres vistas a elegir, una desde dentro de la mota y otras dos exteriores.







«Extreme G» es posiblemente el juego más trepidante y vertiginosos que se ha visto nunca en una consola.

Extreme Contest

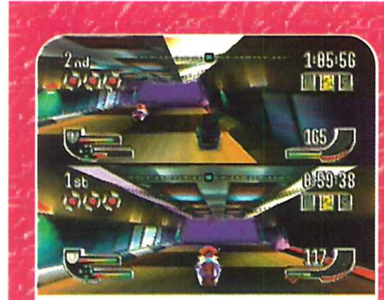




Se trata del modo estrella de todo el juego. La máquina nos impone el número de puntos que debemos conseguir en cada carrera y, por tanto , la posición mínima que debemos alcanzar. Hay tres niveles de dificultad y tres mundos a recorrer. En total, 12 circuitos.

Diversión total para dos, tres o cuatro jugadores

Los programadores han puesto especial empeño en incluir diferentes modos para varios jugadores y se ha esmerado en que sean realmente divertidos. Aquí tenéis las diferentes opciones.



Head to head

Un enfrentamiento clásico en el que lo que importa es llegar antes que los rivales. Se pueden organizar competiciones para dos, tres o cuatro jugadores.





Banderas

En esta modalidad lo que importa es recoger el mayor número de banderas posible. Lógicamente, el que vaya en primer lugar tendrá muchas más opciones.





Cup

Se trata de una competición al uso, aunque de larga duración. El que gane la primera carrera pasará a la siguiente ronda y así sucesivamente.





Batalla

En un ruedo o "arena" Probe nos plantea un enfrentamiento de todos contra todos. Divertido pero algo confuso. Sin duda el más flojo de todos estos modos de juego.



Uno de los aspectos más atractivos del juego es la calidad en el diseño de los circuitos y decorados que los acompañan. Además podemos disfrutar de una variedad increíble en este sentido.



La realización técnica de este título es impecable, de lo cual se desprende una jugabilidad total, apta para todos los públicos.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Acclaim
Programación:	Probe
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	12 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 megas







Prepara tus armas

Dentro de cada carrera, las armas se tornan en un elemento fundamental. Primero se deben recoger los items correspondientes (izquierda), el arma se acoplará a nuestra moto (centro), y la podremos utilizar en cualquier momento de la carrera (derecha).



➤ que consiguen aumentar aún más la calidad de este título. Por ejemplo, tras unas cuantas partidas nos damos cuenta de que pilotar estas motos a velocidades imposibles no es tan difícil como pudiera parecer gracias a un control suave y sencillo que está en perfecta consonancia con el pad de N64, lo cual consigue que el cartucho sea ultrajugable casi desde el primer momento. Por otro lado, el hecho de que las motos no se detengan con el simple roce con cualquier elemento del circuito da mucha más vida al juego y asegura que ningún jugador se desespere tras unos cuantos intentos.

En definitiva, la gente de Probe ha creado este juego con el principal objetivo de divertir, pero, de paso, le han dado un tratamiento gráfico tan sensacional que, además, han conseguido impresionar.

Manuel del Campo

Gráficos: 95
Impresionante la sensación de velocidad, el diseño de los circuitos, las texturas y las explosiones. Una maravilla.

Sonido: 89
La música "trance" resulta muy adecuada, aunque también algo repetitiva, y los efectos de sonido cumplen sin alardes.

Jugabilidad: 94
Sensacional casi desde la primera partida. Conducir las motos no resulta difícil y utilizar las armas tampoco.

Diversión: 95
Se trata de un juego muy divertido para cualquier tipo de usuario, que además cuenta con opciones, circuitos y modos de juego más que de sobra.

Valoración: 94
Probe ha conseguido llevar la velocidad hasta extremos increíbles y la primera sensación que ofrece este juego es excelente, especialmente por esta gran labor desarrollada en el apartado gráfico. Pero es que tras unas cuantas partidas nos damos cuenta de que estamos ante mucho más que una simple demostración técnica, ya que el juego resulta tremendamente divertido gracias a su emocionante y vertiginoso concepto de la competición. Un título absolutamente recomendable.

Ranking:
No hay juegos similares para N64.



Street Fighter EX plus α

Entrando en la nueva ERA



No nos pilla de sorpresa, pues ya hemos disfrutado de él en los salones arcade, pero no deja de ser todo un acontecimiento que el está considerado como padre de todos los juegos de lucha se estrene en las consolas en versión poligonal, una moda a la que se ha resistido durante años.

De todos modos parece que será tan sólo una demostración de calidad pasajera, como si quisiera mostrar a los incrédulos que también puede ser igual de bueno con este tipo de gráficos, ya que el próximo «SF 3» recuperará los sprites y la estética bidimensional.

El caso es que esta nueva entrega de la serie vuelve a poner de manifiesto porqué este título es un mito dentro de la lucha.

Capcom ha vuelto a realizar un juegazo, con el aliciente de que es el «Street Fighter» más atractivo gráficamente de la historia. Los luchadores poligonales, los bellos y elaborados escenarios, los golpes espectaculares y las tres dimensiones le colocan al nivel de los grandes monstruos de este género.

Pero a pesar de tan excelente trabajo técnico, el punto más fuerte de este título, como en toda la saga, sigue siendo su brutal jugabilidad. Es increíble comprobar cómo los juegos de Capcom en general, y éste en particular, ofrecen los combates más apasionantes, equilibrados y épicos, cómo presentan a unos luchadores con personalidad propia y cómo consiguen incluir un repertorio de movimientos y golpes excelente que ni resultan demasiado sencillos ni ►



La variedad de supergolpes y combos de este juego quedará patente en estos espectaculares finales de combate.

Seis formas de jugar

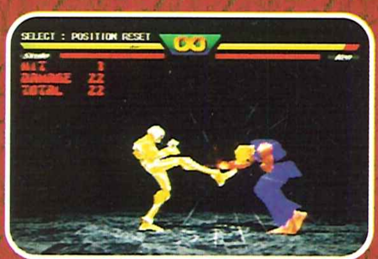


SURVIVAL: Aquí lo que cuenta es aguantar en pie el mayor número de combates posible.

VERSUS: El clásico modo para medirse ante un amigo o ante la máquina.



TIME ATTACK: Tres recorridos a elegir para intentar realizar el mejor tiempo posible.



TRAINNING: Para conocer los golpes de los luchadores y practicar con ellos.



WATCH: Si estás algo cansado podrás disfrutar viendo jugar a la máquina sola.



TEAM BATTLE: Forma dos grupos y enfréntalos en un combate mortal.



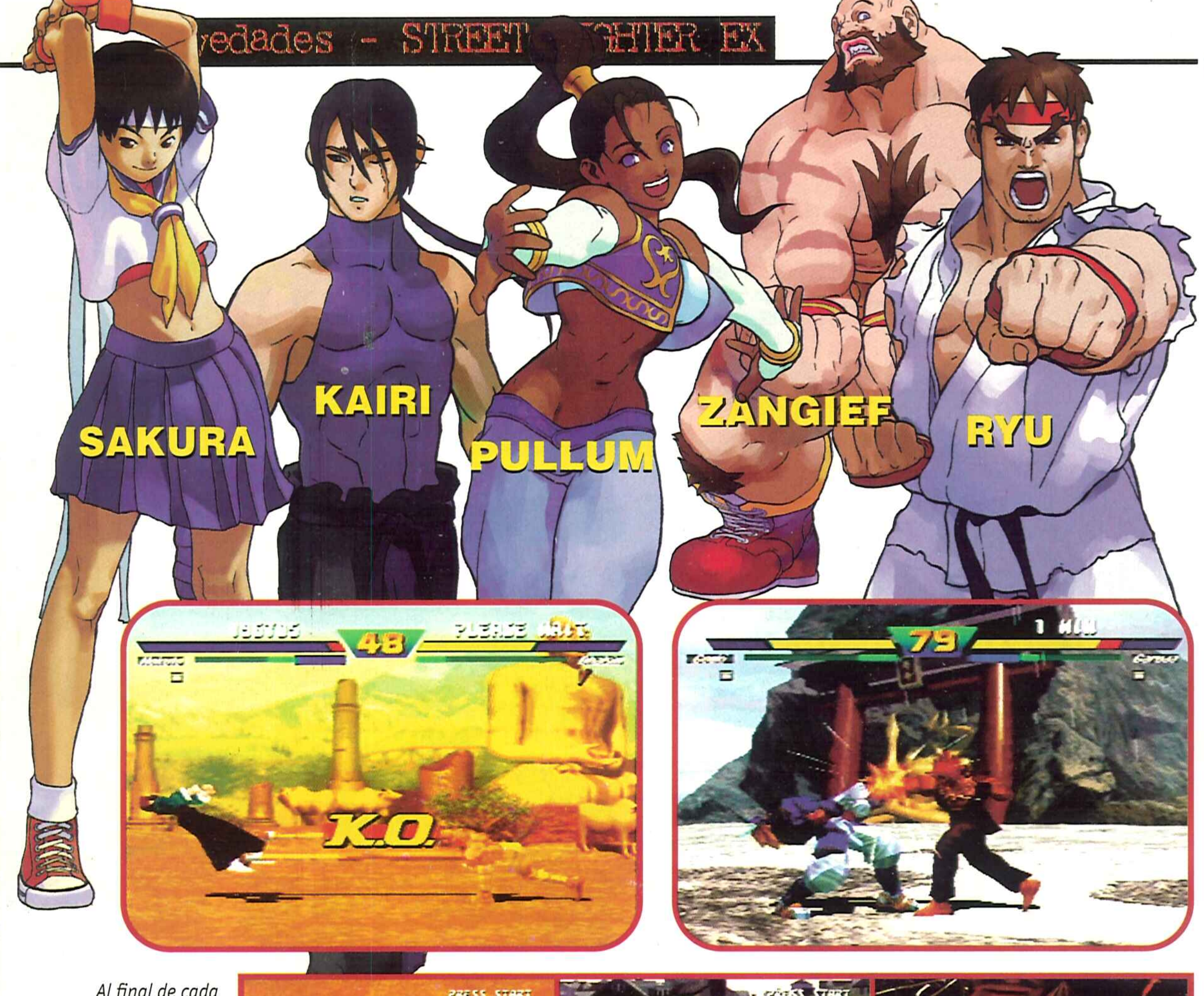
El juego no permite que los luchadores se muevan hacia adentro o hacia afuera, pero a la versión diabólica de Ryu la veremos girar en círculos a nuestro alrededor.



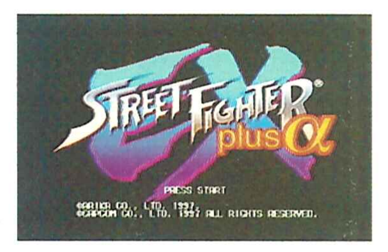
A pesar de que el movimiento de los luchadores no pueda realizarse en todas las direcciones, la sensación 3D quedará perfectamente demostrada cuando los personajes realicen llaves de este tipo.



A los míticos personajes de toda la vida se les unen otros nuevos, configurando un plantel nada menos que de 23 luchadores.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Capcom
Programación:	Arika
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	23 luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom





Al final de cada combate podremos disfrutar de la repetición desde diferentes ángulos de los últimos segundos.

La saga «Street Fighter» regresa para mantener intacta la leyenda de ser uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos.

SKULLOMANIA

ALLEN

DARUN

➤ demasiado complicados de ejecutar.

Por si fuera poco, todos estos alicientes se complementan con la presentación de nuevos personajes, (que junto con los ya conocidos forman un sensacional plantel de 23 luchadores), la inclusión de nuevos golpes, combos y movimientos especiales en los luchadores ya conocidos (Ryu, Chun LI, Dhalsim...) y un ampliado y remodelado cuadro de opciones y modos de juego del más alto nivel.

Con todo esto, la nueva secuela de esta interminable saga aparece como un genial juego de lucha, y sin duda alguna, como el mejor «Street Fighter» de todos los tiempos. Que ya es decir.

Manuel del Campo

Gráficos: 93

El cambio de sprites a polígonos ha sido sorprendente. Un sensacional trabajo en el que destaca el diseño de los luchadores y la rapidez de los movimientos.

Sonido: 90

Los efectos de sonido rayan al nivel de siempre, aunque ahora destacan el variado repertorio de melodías.

Jugabilidad: 95

Esta saga sigue sin tener rival en este sentido y esto es algo que este título viene a demostrar una vez más.

Diversión: 93

Con tantos luchadores, modos de juego, opciones y su inigualable jugabilidad, la diversión está más que asegurada.

Valoración: 93

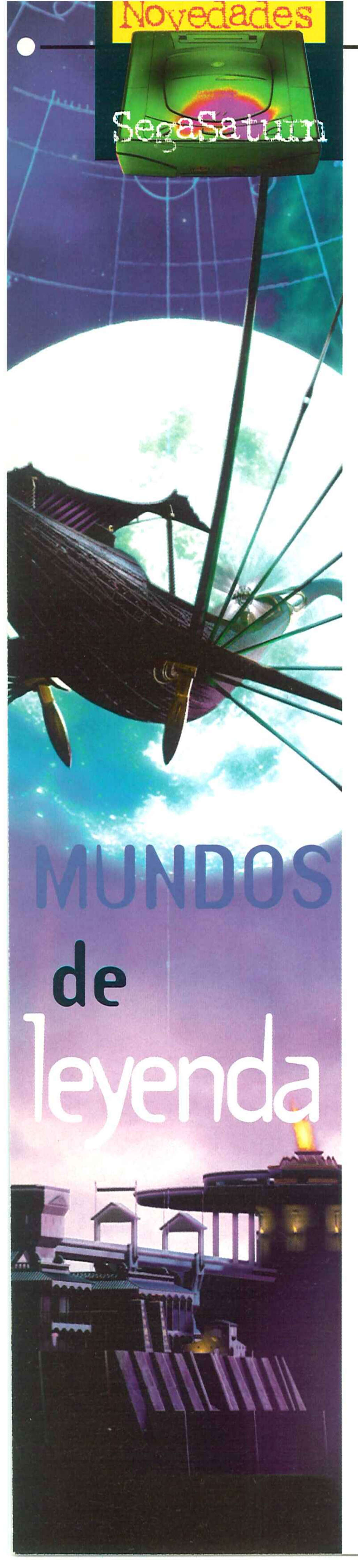
Decir que estamos ante el mejor «Street Fighter» de la historia ya es mucho decir. Pero es que, además, podemos afirmar que este es uno de los dos o tres mejores juegos de lucha que hemos visto nunca. Técnicamente está a la mayor altura, es rapidísimo y presenta luchadores, opciones y modos de juego como para dar y tomar, todo eso teniuendo em cuenta que su mayor baza sigue siendo su tremenda jugabilidad: Imposible repetir un mismo golpe más de tres veces seguidas con éxito, imposible encontrar rutinas... Por contra, los combates resultarán absolutamente equilibrados, emocionantes y divertidos. Una auténtica pasada.

Ranking:

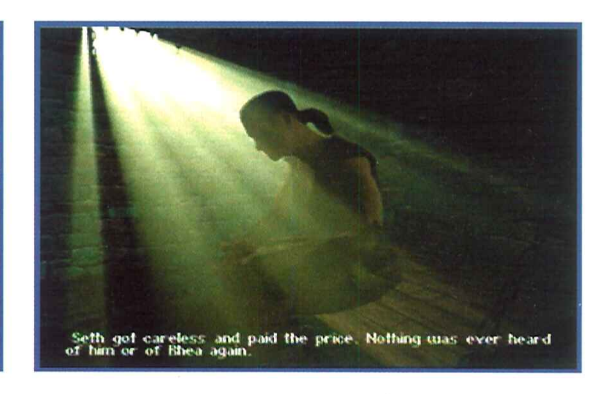
Soul Blade

S.F. EX Plus Alpha

Tekken 2







Atlantis
The Lost Tales







El mítico continente perdido de Atlantis es el escenario que la compañía francesa Cryo ha elegido para ambientar su última producción.

La próspera civilización que puebla esta isla está estructurada en una sociedad matriarcal a la cabeza de la cual se encuentra la reina Rhea. El protagonista de nuestra historia es Seth, el consejero de la reina, quien se ve envuelto en una oscura trama de poder y corrupción cuando un día la reina desaparece sin dejar rastro. Detrás de esta misteriosa desaparición se encuentra el príncipe consorte, un personaje ambicioso que busca instaurar la tiranía y expandir sus territorios por todo el orbe mediante campañas militares.

Manejando a Seth tendremos que investigar con sumo cuidado para conseguir las suficientes pistas que nos permitan desenmascarar el oscuro plan del príncipe y evitar que el pacífico pueblo de Atlantis se convierta en una máquina de destrucción. No será fácil, ya que Atlantis es inmenso y los peligros que encierra nos colocarán en situaciones límite en las que habrá que utilizar todo nuestro ingenio y reflejos para salir de ellas.

La recreación de esta tierra de leyenda que los programadores de Cryo han llevado a cabo merced al potente motor tridimensional Omni3D es sencillamente IMPRESIONANTE y provoca en el jugador la sensación de haber retrocedido en el tiempo y encontrarse realmente en Atlantis. La potencia de este motor permite mirar a nuestro alrededor en cualquier dirección y altura, ofreciéndonos 360 grados de perspectiva sin perder un ápice de resolución. Este entorno gráfico está realizado mediante increíbles gráficos renderizados que, a pesar de su excelente apariencia, no son fotografías ni bitmaps.

Para movernos en este entorno totalmente 3D utilizamos un sencillo interface estilo «Myst» consistente en un simple puntero que aparecerá mostrándonos las posibles salidas. Una vez seleccionada la que más nos interese habrá un desplazamiento de la pantalla hacia el siguiente punto. Esto quiere decir que no tenemos libertad absoluta de movimientos, sino que el juego es el que nos va desplazando a lugares preconcebidos en función de nuestra elección. El único momento en que podemos mirar a nuestro alrededor es cuando estamos parados, pero repito, siempre sin movernos de nuestro sitio. Y este es el punto que resta más enteros a «Atlantis», ya que esta alternancia provoca continuas cargas que convierten el desplazamiento en algo exageradamente lento. Sin embargo, los que consigan dejar a un lado este problema encontrarán una de las más largas y bien realizadas aventuras gráficas que hay en este momento para Saturn.

Rubén J. Navarro

Personajes de cuento

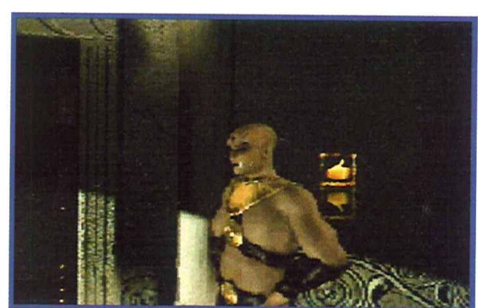






Estos son los tres protagonistas principales de la historia: la reina Rhea, su consejero Seth y el taimado Creon, el príncipe consorte. Averiguar el paradero de la reina y desarticular el plan de Creon serán nuestros objetivos.





El interface que utilizamos para movernos e interactuar con otros personajes es muy sencillo de utilizar. Aquí podemos ver cómo ante una pregunta el cursor se transforma en dos posibles opciones para indicar sí o no.

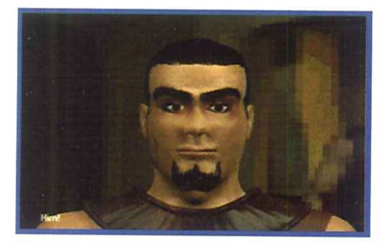












Los rostros de los personajes muestran un nivel increíble de detalle e incluso mueven la boca al hablar. Las voces están en inglés, pero los textos han sido traducidos.

Esta aventura gráfica resulta realmente impresionante a nivel gráfico y su historia es sumamente envolvente. Por si fuera poco, los textos están en español.



Este es un ejemplo de las decenas de puzzles que encontraréis a lo largo de vuestra aventura por Atlantis.



Una vez resuelto el puzzle, el trono cambiará su posición para dejar al descubierto un pasaje secreto.

Consola:	SEGASATURN
Tipo:	AVENTURA GRÁFICA
Compañía:	OCEAN
Programación:	WILLIAMS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	22
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 95

Son sencillamente impresionantes. El realismo con que están realizados permite apreciar cada elemento de los decorados y la visión completa en 360 grados es insuperable. Una pasada.

SONIDO: 87

A pesar de que no tiene demasiados efectos sonoros ni melodías, las voces (en inglés) suponen un aliciente que incentiva la estupenda ambientación.

JUGABILIDAD: 84

El sencillo interface permite interactuar con el entorno y hablar con los demás personajes sin complicaciones.
No obstante, este apartado se ve algo mermado por la lentitud con la que tienen lugar los desplazamientos.

DIVERSIÓN: 91

Su enorme longitud unida a la profundidad de la trama, a la cantidad de localizaciones distintas que hay que visitar y a la dificultad de los numerosos puzzles, hace que pueda ser considerado como uno de los juegos más largos e intensos de todo el catálogo para esta consola.

VALORACIÓN: 90

«Atlantis» es una fascinante epopeya a través de un mundo imaginario que, gracias al motor Omni3D, se hace tan real que parece que lo estamos viviendo de verdad. Su enorme extensión y el ritmo con que se va desarrollando la trama envuelven por completo al jugador, que queda atrapado en una apasionante combinación de acción e ingeniosos puzzles.
Una sensacional aventura gráfica que no alcanza una nota aún mayor por la lentitud de las cargas.

RANKING:

Atlantis

Myst



Si os dijéramos que este CD es un réplica de la genial recreativa, no estaríamos siendo del todo justos con Namco: Esta compañía nipona no sólo ha sido capaz de adaptar casi a la perfección este arcade en PlayStation, sino que además ha conseguido mejorarlo al incluir una nueva opción que por sí misma casi representa un juego entero. Es decir, que dispondremos del modo arcade que nos depara idéntico reto que la recreativa, más otro modo especial que resultará totalmente nuevo tanto en su historia, escenarios y personajes como en su mecánica de juego.

Para empezar por el principio es necesario recordar que «Time Crisis» es un juego de disparos que se juega con una pistola y que añade dos innovaciones a los arcades habituales. Primero, permite que el jugador se esconda para evitar los disparos de los rivales y segundo, ofrece un tiempo límite para ir superando las distintas etapas de la aventura, de manera que tendremos que ir cumpliendo nuestros objetivos a contrarreloj, resultando casi más sencillo que acabemos la partida por falta de tiempo que por los impactos de los malos.

Dentro del modo de juego arcade tenemos dos opciones: participar en el modo historia para intentar concluir la aventura recorriendo tres fases consecutivas (con cuatro niveles cada una) o bien acceder a una especie de lucha contra el crono donde deberemos elegir una de las fases intentando marcar los mejores tiempos y sin que nos alcancen los disparos enemigos.

Si elegimos participar en el modo especial que nos ofrece en exclusiva esta versión para PlayStation nos encontraremos con una historia totalmente nueva que se desarrolla en una sola fase de cuatro niveles. La peculiaridad de este modo especial es que, según el modo en el que completemos los niveles, podremos acceder a otros episodios. O lo que es lo mismo, podemos jugar el nivel 2A o 2B o 2C y así sucesivamente.

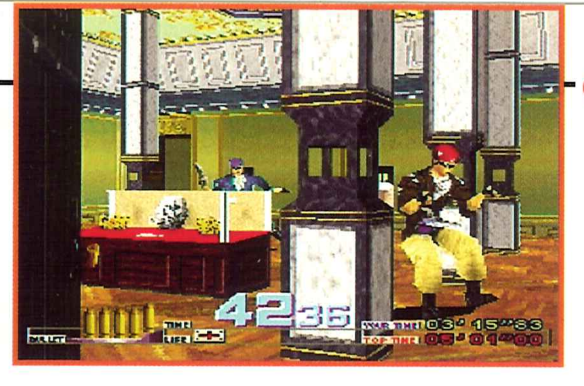
Sea cual sea el modo de juego por el que optemos nos encontraremos con un arcade perfectamente construido y equilibrado, con una jugabilidad perfecta y un atractivo innegable. Por si esto fuera poco, el apartado gráfico, todo él poligonal, os hará disfrutar de un perfecto escenario en el que podréis descargar adrenalina a base de bien.

Sonia Herranz

Cómo MOLA tu pistola



El aspecto gráfico de esta versión es realente bueno y se han alcanzado niveles de calidad similares a los de la recreativa. Además, la pistola "G-Con 45" resulta muy precisa y certera.



Namco ha completado una excelente versión de este arcade que nos invitará a protagonizar una auténtica película policiaca.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade de disparo
Compañía:	Sony
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom





Los personajes que visten de naranja tienen la mala costumbre de intentar huir para que no ganemos la bonificación de tiempo que ocultan.





En contra de lo que ocurre en otros juegos de disparo, en «Time Crisis» no existen items que nos sirvan para cambiar de arma: siempre llevaremos la misma.



Cuidado con lo que tocas

Además de los disparos enemigos encontraremos numeroso objetos que pueden hacernos perder uno de los tres puntos de vida. Pueden ser ganchos móviles, coches, cajas, explosivos... También hay enemigos que atacan desde cerca usando armas blancas.





Gráficos: 93
Muy buenos. Una réplica casi exacta del arcade original, con sus detalles y texturas. Sólo falla en la reiteración de los enemigos.

Sonido: 91
La épica banda sonora queda oculta tras el fragor de unos disparos que suenan maravillosamente bien, diferenciandose la superficie en la que chocan.

Jugabilidad: 92
Si te va la marcha, cógete la pistolita que viene con este juego y te sentirás el protagonista de una película de policías y ladrones.

Diversión: 91
El arcade de disparos alcanza en ese juego sus cotas más altas de diversión. Y además tiene niveles y modos para rato.

Valoración: 92
Si estabas buscando un buen juego de disparos para tu PlayStation, ya lo has encontrado. Y no sólo has dado con uno bueno, has dado con el mejor.
«Time Crisis» es innovador en cuanto a mecánica de juego, viene con una pistola muy precisa, se le han añadido importantes novedades con respecto al arcade original y casi mantiene el nivel de calidad gráfica de éste.
Si has probado el arcade ya conoces las virtudes de este juego, puesto que se han trasladado todas a PlayStation. Si no, te avisamos que estás ante un compacto realmente espectacular y divertido.

Ranking:
Time Crisis
Jungla de Cristal
Crypt Killer



CLAY FIGHTER 63 1/3

A carcajada limpia

Interplay vuelve a la carga con sus guerreros de plastilina adaptados a las posibilidades de N64, pero manteniendo intacta su filosofía básica: desdramatizar el género de la lucha presentando hilarantes criaturas que realizan no menos cómicos ataques y golpes.

El juego se plantea como cualquier otro arcade y por tanto nos encontraremos con un plantel formado por nueve personajes (a quienes se les unen otros tres ocultos), que se batirán el cobre en combates divididos en dos tipos: contra la máquina y versus.

Como veis, la cosa anda algo corta de modos de juego pero este problemilla se compensa con el hecho de que los personajes pueden desarrollar una enorme cantidad de ataques especiales, super especiales, combos variados y una media de seis "claytalities", que viene a ser algo así como los fatalities de «Mortal Kombat», pero en gracioso. En total, cada luchador tendrá un mínimo de 20 golpes diferentes. Ahí es nada.

Además, la posibilidad de deformarse que tienen todos los personajes consigue que un mismo puñetazo produzca efectos muy diferentes.

Otro dato muy a tener en cuenta es la gran variedad de los escenarios. Aparte del "stage" propio de cada personaje a veces nos encontraremos con que a base de golpes hemos sacado al rival por una puerta y aparecemos en el escenario de otro luchador, y en otras ocasiones dentro del mismo escenario encontraremos hasta tres decorados más, de los cuales se puede entrar o salir según el desarrollo del combate. Estas situaciones se producirán automáticamente, pero con un poco de habilidad podremos provocarlas voluntariamente.

Por otra parte, estos escenarios son totalmente 3D y están llenos de pequeños detalles móviles, pero hay que decir que el tono gráfico general del juego resulta un poco simple, ya que los decorados están realizados con colores no demasiado vivos y poco brillantes. Casi lo mismo se puede decir de los personajes, que aún estando perfectamente animados no tienen la nitidez gráfica que sería deseable.

El resultado es un título original y simpático que se hace bastante divertido gracias a su aire de comicidad. Lástima que el apartado gráfico le reste espectacularidad.

Sonia Herranz

CLAYTALITY: Algo más que fatalidad

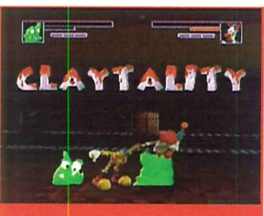




Al derrotar al rival podremos propinarle el "mordisco" de gracia. Para "partirse en dos" de risa.



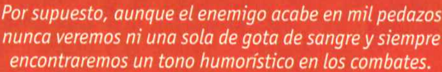
Un buen pisotón y listo. Cada luchador tiene una buena remesa de estos ataques finales.



Los Claytalities son parodias de los salvajes golpes finales de otros juegos de lucha.







Por supuesto, aunque el enemigo acabe en mil pedazos nunca veremos ni una sola de gota de sangre y siempre encontraremos un tono humorístico en los combates.







Los gráficos resultan muy divertidos, pero lamentablemente la resolución de los mismos no está muy conseguida.

Interplay nos trae un juego de lucha que se caracteriza por su excelente sentido del humor.







En el juego participan en un principio nueve luchadores, a quienes se les unen tres ocultos.



Escenarios en 3D

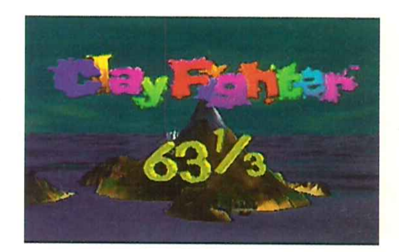
Los combates son seguidos mediante contínuos giros de cámara que resaltan las 3 dimensiones de los escenarios. Todos los escenarios están comunicados y podemos pasar de uno a otro constantemente.







Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	LUCHA
Compañía:	VIRGIN
Programación:	INTERPLAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	92 MEGAS



GRÁFICOS: 82
Lo que gana en la buena animación de los personajes, en el efecto 3D y en la variedad y originalidad de los escenarios, lo pierde en nitidez de resolución.

SONIDO: 88
Tanto la música como los efectos sonoros y las continuas voces de los protagonistas consiguen el efecto burlón de la parodia.

JUGABILIDAD: 89
Los luchadores son facilísimos de controlar hasta en los golpes más espectaculares.

DIVERSIÓN: 88
Un juego de lucha tremendamente simpático y muy divertido.
Se echan en falta más modos de juego.

VALORACIÓN: 87
Los chicos de Interplay nos traen a N64 un juego de lucha con un aceptable número de personajes, una gran cantidad de escenarios, muchísimos golpes especiales y una buena colección de ataques finales. El juego es, además, muy fluido, fácil de jugar y está dotado de un excelente sentido del humor que provoca la carcajada en más de una ocasión. Sin embargo, el aspecto visual de «Clayfighter» no está a la altura de las demás consideraciones. A pesar de que su concepción gráfica es muy original, la tristeza de color y la pérdida de nitidez no favorecen el espectáculo, quizá una de las virtudes más buscadas en los arcades de lucha. En cualquier caso, un buen juego de lucha, diferente y con un aire muy desenfadado.

RANKING:
Killer Instinct Gold
Clayfighter 63 1/3



¡Comienza el espectáculo!

Nascar 98

Con «NASCAR 98», EA Sports nos ofrece la oportunidad de disfrutar con una de las experiencias automovilísticas más emocionantes del momento: la competición NASCAR.

Aunque en nuestro país no es demasiado conocido, lo cierto es que la fama de este torneo caracterizado por utilizar coches utilitarios a los que se les introducen potentes modificaciones ha subido como la espuma en Estados Unidos, convirtiéndose en uno de los acontecimientos deportivos más populares de los últimos tiempos.

«NASCAR 98» se beneficia de la licencia oficial de la organización, lo que posibilita las consabidas escuderías reales, pilotos y coches auténticos, y circuitos originales. Así, junto a la ficha de los 24 conductores que ofrece el juego, encontramos 17 circuitos, de los cuales 10 son réplicas de auténticos.

El aspecto gráfico del juego también disfruta de esta ventaja y podemos ver cómo todos los coches llevan los logotipos y publicidad propia de cada escudería.

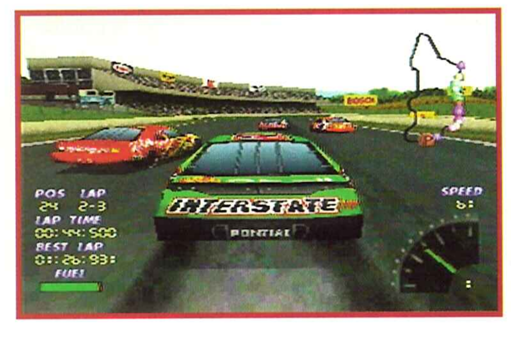
Pero dejando aparte estos aspectos, la opción más interesante que ofrece «Nascar 98» es la posibilidad de alterar la configuración de cualquiera de los vehículos mediante sencillos menús de opciones. Elementos como la presión de los neumáticos, la tracción o la dirección pueden ser variados para adecuar las capacidades del vehículo a nuestro gusto.

Estos cambios se verán reflejados a la hora de controlar al coche, obteniendo así el grado de realismo que cabría esperar de un juego que pretende reproducir una competición que se corre con prototipos.

Este aspecto de simulación se ha llevado a cabo con bastante acierto, si bien resulta algo molesto el excesivo efecto de suspensión que tienen los amortiguadores de los coches.

En definitiva, un más que correcto juego de carreras que ofrece los suficientes atractivos como para agradar a la mayoría de los aficionados al género, especialmente por su buena realización y el atractivo de la espectacular competición que simula.

Rubén J. Navarro



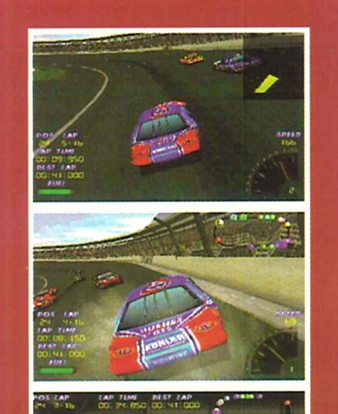


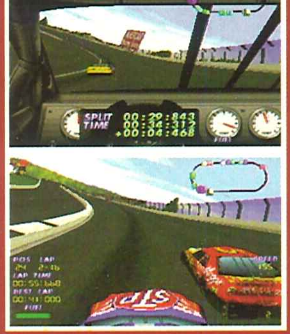








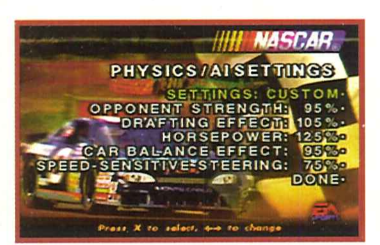




Pulsando un botón podemos alternar entre cualquiera de las cuatro vistas de la carrera que ofrece el juego. La vista subjetiva desde el interior de la cabina es una de las mejores que hemos visto.



«Nascar 98» incluye un excitante modo para dos jugadores simultáneos donde correremos contra otros seis oponentes controlados por el juego. A pesar de que la pantalla se divide en dos, no se produce ningún tipo de ralentización.



El juego nos ofrecerá la posibilidad de variar condiciones no sólo del motor sino también de la resistencia de la carrocería.

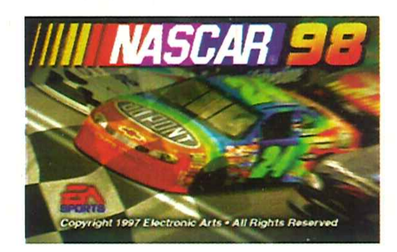


El juego pone a nuestra disposición 17 circuitos, 10 de los cuales son réplicas y los 7 restantes son circuitos ovalados.



EA nos ofrece un vibrante simulador de carreras en el que los choques y las colisiones están a la orden del día.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Conducción
Compañía:	EA Sports
Programación:	Stormfront Studios
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	17 Circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 89
El diseño de los vehículos es muy bueno y la sensación de velocidad, muy lograda. La única pega es que los coches son demasiado parecidos entre sí.

Sonido: 87
Lo habitual en este tipo de juegos: el ruido del motor, los derrapes y pegadizas melodías. Bastante bien.

Jugabilidad: 90
El punto fuerte del juego viene dado por la sencillez de manejo de los coches, incluso en el modo simulación. Además, es uno de los juegos que mejor se pueden disfrutar desde la vista subjetiva del conductor.

Diversión: 89
La versatilidad que ofrece para variar las característica de los coches, los dos tipos de circuitos y los tres modos de juego incitan a probar todas las combinaciones, disfrutando a tope de la velocidad.

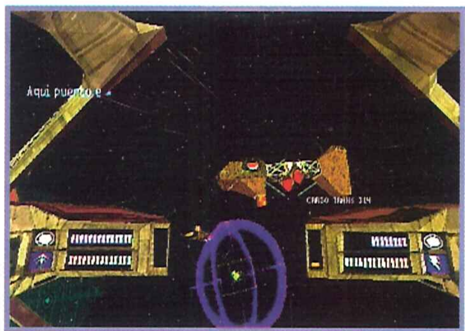
Valoración: 89
Aunque quizás no pueda competir con los dos grandes monstruos del género, hay que reconocer que «Nascar 98» es un muy buen simulador que capta a la perfección el espíritu de la frenética competición en la que se basa y que ofrece un número de circuitos considerable. Velocidad y acción, añadidas a la posibilidad de jugar con escuderías y pilotos reales, de correr en réplicas de circuitos auténticos y de alterar las características de los vehículos, sin duda configuran una muy atractiva oferta que atraerá a todo tipo de público.

Ranking:
F-1 ´97
V-Rally
Nascar 98

COLONY WARS

La HUMANIDAD está en peligro





Las colonias espaciales y la Tierra están enfrascadas en una guerra que puede tener consecuencias devastadoras. El Emperador terráqueo saquea las colonias en un intento de mantener al planeta vivo, pero las colonias tienen que defenderse, pues están siendo atacados su transportes, sus bases, sus naves...

Un cuerpo especial de defensa y vigilancia está al cuidado de las colonias y, claro, tú debes encabezarlo. Pilotando distintas naves deberás enfrentarte a las diversas y variadas misiones que irán desde limpiar un sector de naves enemigas o de minas, hasta defender un transporte en concreto o destruir una fragata.

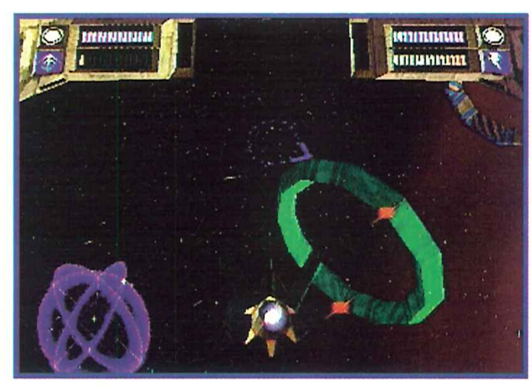
La apariencia de simulador espacial de este «Colony Wars», reforzada por los diversos tipos de armas y la completa información que se nos ofrece (toda ella traducida y doblada al castellano) contrasta con una jugabilidad más bien propia de un "shoot'em up", resultando un juego en apariencia complejo pero en realidad frenéticamente divertido.

Un total de 18 niveles con una media de cuatro misiones en cada uno nos garantizan la diversión para rato, máxime si tenemos en cuenta que el juego, que va en dos CDs, nos ofrece además impresionantes imágenes cinemáticas sobre las que evoluciona el argumento, de manera que aunque fallemos una misión no volveremos a empezar, sino que la historia nos irá llevando por caminos diferentes, dependiendo de nuestros éxitos y fracasos.

Gráficamente podemos decir que el concepto de «Colony Wars» podría ser definido como el de un "matamarcianos 3D", es decir, que nos moveremos por el espacio con entera libertad pero a gran velocidad, pudiendo en todo momento perseguir a las naves enemigas con gran facilidad. Los modelos poligonales que representan a las naves se mueven, además, con exquisita suavidad, lo que configura en su conjunto un juego con aires de simulador pero cuyo desarrollo resulta tan jugable y divertido como el del mejor y más animado "shoot´em up".

Sonia Herranz

Las sesiones de entrenamiento nos enseñarán a controlar la nave correctamente en el espacio 3D. Este es un buen lugar para probar el stick analógico, el cual permite un movimiento muy cómodo y eficaz, pero que requiere bastante práctica.

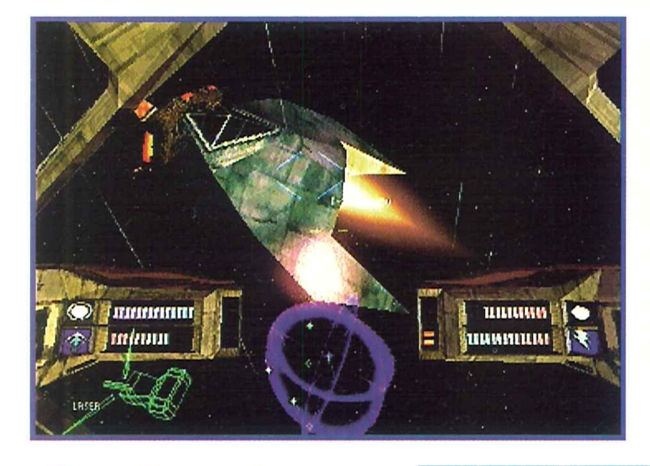




Una completa base de datos nos dará información sobre todas las naves y sistemas planetarios. Tanto estos textos como las voces que se escuchan en las misiones están traducidas y dobladas al castellano.









El aspecto del juego es muy bueno y consigue transmitirnos la sensación de que realmente manejamos una nave por el espacio a gran velocidad.

Este divertido juego podría ser definido como un "matamarcianos 3D" con ligeros tintes de simulador.

Lo mires como lo mires

Desde dentro, desde fuera o desde detrás de la nave. Da igual desde donde lo quieras ver porque siempre tendrás la misma información en pantalla: misiles, velocidad, radares, láser... Todas las vistas son igual de jugables.







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	VIEWPOINT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	18 NIVELES
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	2 CDs



GRÁFICOS: 89
El entorno 3D está muy bien definido y las naves se mueven con suavidad y velocidad. Eso sí, el juego es oscuro y de espectacularidad moderada.

SONIDO: 90
Lo mejor es que las voces que nos hablan a lo largo de las misiones están dobladas al castellano.

JUGABILIDAD: 90
A pesar de su aspecto casi de simulador, su jugabilidad es la propia de un "shoot´em up". Las naves se manejan realmente bien por el espacio y deben disparar sin parar.

DIVERSIÓN: 91
Más de setenta misiones que pueden llevarnos por caminos diferentes le garantizan una larga vida a este gran matamarcianos.

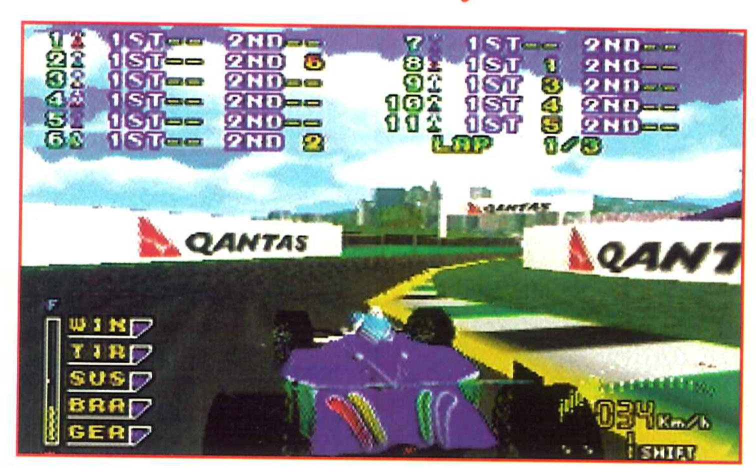
VALORACIÓN: 90
Los que gusten del "shoot'em up" sofisticado y busquen una ocasión de repartir disparos a diestro y siniestro durante horas pero con clase y señorío, pueden estar seguros de que este juego les hará felices durante mucho tiempo. Psygnosis no sólo ha construido un juego de acción dotado de un argumento interesante que puede ir variando dependiendo de que consigamos completar o no una misión, sino que ha sabido darle al género del matamarcianos un toque de distinción y ha conseguido convertir la siempre frenética idea de destruir naves espaciales en una tarea muy digna que agradará a todo tipo de usuario.

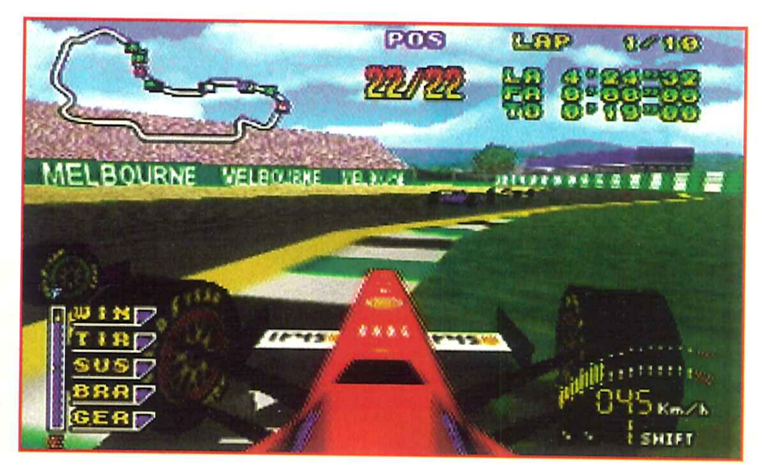
RANKING:
Colony Wars
Darklight Conflict

F-1 Pole Position



Un completo simulador





La mejor manera de definir este título es utilizar la palabra "completo". Completo por su elevado número de modos de juego, completo por su cantidad de opciones, completo por la masiva presencia de pilotos, escuderías y circuitos oficiales del Campeonato del Mundo, completo por las variadas opciones de juego, completo por el elevado número de vistas desde las que seguir la carrera...

Además tiene detalles que cualquier buen seguidor de los juegos de velocidad y en especial de la Fórmula 1 sabrán reconocer como geniales como, por ejemplo, la posibilidad de ponernos a rebufo de otro coche, poder entrar en boxes y la variada información que se nos ofrece en pantalla en cualquier momento de la carrera.

Sólo hay una cosa que le falla, el entorno gráfico, que presenta escasos atractivos que se salgan de lo normal y que parece no explotar al máximo las posibilidades de la consola.

El control de los vehículos, por su parte, sí es bastante suave, por lo que no resulta demasiado complicado conducirlos, aunque también es cierto que requiere bastante práctica hacerse con ellos. Las primeras carreras serán contínuos choques y salidas, y el juego en general tiene más posibilidades de gustar a los amantes de la simulación pura que a los fans del arcade y la conducción fácil.

Los fans de la F-1 encontrarán un cartucho con el que saciar su sed de emociones, pero suponemos que el tema se puede mejorar.



Existen un total de 16 circuitos diferentes que se corresponden con lo reales. Todos los detalles están cuidados al máximo, incluso la publicidad estática de las pistas. Adivinad en qué circuito ha sido capturada esta imagen.



Dirección, tipo de neumáticos, suspensión, transmisión, alerones, combustible... la gran cantidad de opciones de configuración dotan a este juego de un importante factor estratégico que encantará a los fans de la simulación.









3



¡Burbujeante!

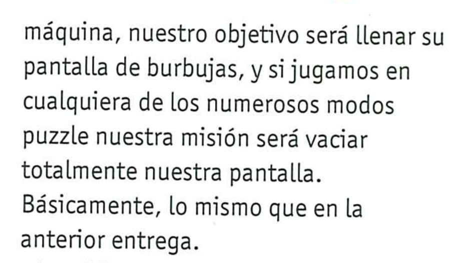
Los que disfrutasteis del anterior «Bust A Move 2» sabéis que este es uno de los puzzles más divertidos y enganchantes desde el «Tetris». Su éxito en los arcades así lo demuestra.

Como recordaréis el juego consiste en lazar burbujas de colores desde un cañón con el fin de unir grupos de al menos tres del mismo color para que exploten. Las burbujas pueden lanzarse directamente o haciéndolas rebotar contra las paredes para realizar una carambola, lo cual requiere, además de visión de espacio, muchos reflejos y una gran puntería.

Este sistema es el básico en todos los modos de juego, aunque los objetivos finales varían ligeramente. Por ejemplo, si jugamos contra un amigo o contra la máquina, nuestro objetivo será llenar su pantalla de burbujas, y si jugamos en cualquiera de los numerosos modos puzzle nuestra misión será vaciar totalmente nuestra pantalla. Básicamente, lo mismo que en la anterior entrega.

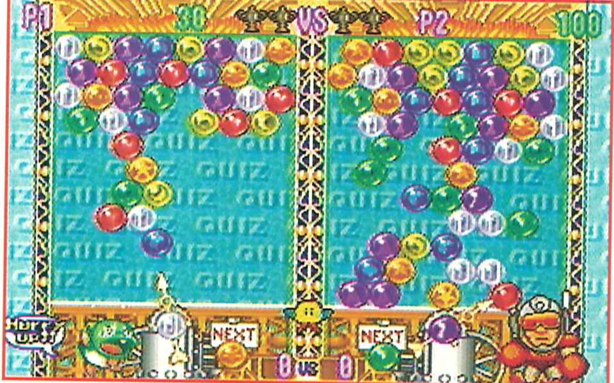
Las diferencias llegan de la inclusión de nuevos tipos de burbujas con distintas cualidades (las que explotan, las que se transforman...), personajes a elegir como si de un juego de lucha se tratara y, por supuesto, numerosísimos puzzles nuevos.

Viene a ser más de lo mismo, pero igual de divertido que siempre. Los que tengan la primera parte encontrarán aquí nuevas opciones para demostrar su inteligencia, habilidad y nervios de acero. Los que no hayan disfrutado aún de este puzzle no pueden dejar perder la ocasión de jugar con uno de los juegos más adictivos de la historia.





Una de las novedades es la inclusión de nuevos personajes, lo cual, por otra parte, poco influye en el juego en sí.



Evidentemente «Bust A Move 3» mantiene uno de sus modos de juego más divertidos: el que enfrenta a dos jugadores simultáneamente. También podremos competir contra la consola.



El sistema de juego de esta tercera entrega es muy similar a «Bust A Move 2», si bien se han añadido escenarios y burbujas con diferentes efectos.







100 páginas + póster doble

Para nuestro 5º cumpleaños te hemos preparado un número explosivo

En la revista de noviembre

- ✓ Para empezar tenemos una buena bomba. Preview con todos los detalles de «Bomberman 64», el próximo crack para Nintendo 64.
- ✓ Reviews en profundidad de «Goldeneye 007» y «Extreme G», dos de los mejores arcades para 64 bits disponibles.
- ✓ Nintendo Japón y Konami ultiman sus proyectos. Si quieres enterarte de lo que se está cociendo por allí, no te pierdas nuestros súper reportajes.
- ✓ Guías para llegar al final de «Blast Corps», Lucky Luke», «Mario Kart 64», más trucos para «Goldeneye 007», «Doom 64», «Wayne Gretzky 3D Hockey»...









Antes de comenzar podremos modificar los vehículos y ver un mapa del recorrido con sus rutas alternativas.



¿Quién no ha querido ser alguna vez en su vida el malo de la película? ¿O al menos ese mercenario fuera de la ley que sólo hace trastadas? Pues este juego nos brinda esa oportunidad con una curiosa, original y trepidante propuesta de acción desenfrenada.

La historia es la siguiente. Un despreciable multimillonario está obsesionado con encontrar tres piezas arqueológicas que le permitan acceder a un fastuoso tesoro. Estas tres piezas se encuentran en tres ciudades distintas a buen recaudo. Para intentar robarlas se hace con los servicios de un mercenario capaz de todo. Y ese es precisamente el papel del jugador. Tu papel.

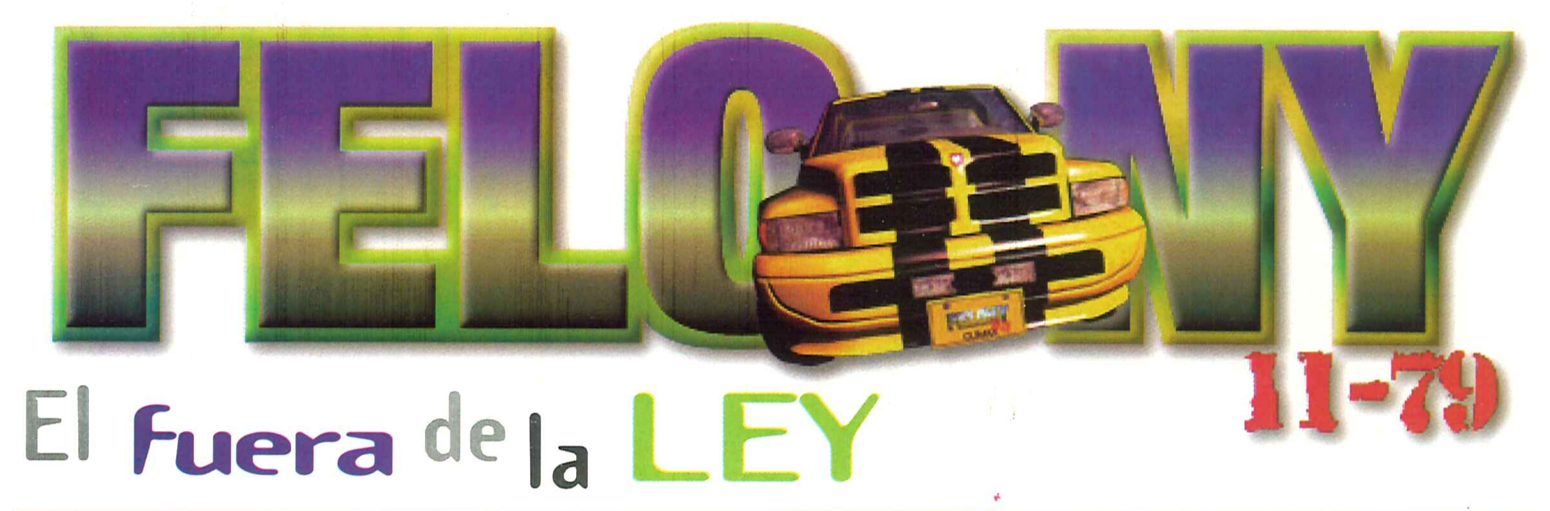
A partir de aquí comienza un explosivo cóctel de persecuciones, carreras, destrozos y huidas al más puro estilo de las películas de "polis y ladrones" donde el jugador debe escoger cualquiera de los coches puestos a su disposición (4 en principio y 22 si consigue hacerse con todos) y recorrer las calles de las tres ciudades en cuestión. En el camino deberá hacerse con determinados objetos, sortear todos los obstáculos que se encuentre y llegar al punto de encuentro antes de que concluya el tiempo límite.

Para conseguirlo puede escoger cualquier itinerario de entre los muchos disponibles, destrozar todo lo que encuentre a su paso (si quiere ganar más dinero) y evitar que su coche acabe hecho migas.

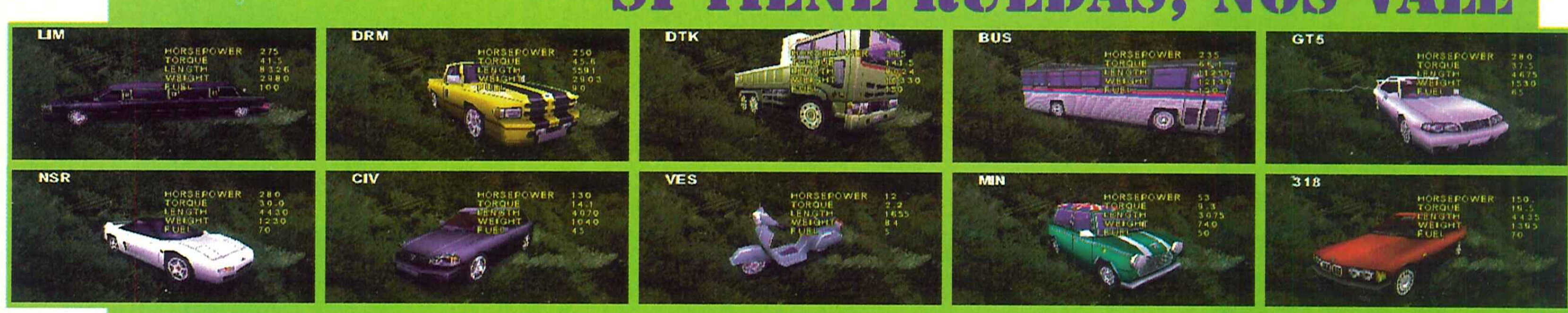
La variedad y espectacularidad de los vehículos (que van des de una vespa hasta un autocar, pasando por un Fórmula 1), la excelente recreación de los escenarios (repletos de transeúntes, tráfico, tiendas...), el realista control de los vehículos y la espectacular y salvaje acción que se produce en los minutos que se tarda en intentar cumplir una de las misiones, consiguen que la diversión alcance cotas realmente elevadas

Desgraciada e incomprensiblemente, el grupo Climax sólo ha incluido tres recorridos/misiones y no es difícil acabarse el juego en poco tiempo. Siempre puede quedar el reto de intentar cumplir las misiones con vehículos imposibles (autocares, camiones, limusinas...) o tratar de hacerse con todo el repertorio de vehículos. Pero la sensación que nos queda es que hemos estado ante un bocado exquisito que nos deja con las ganas de más marcha.

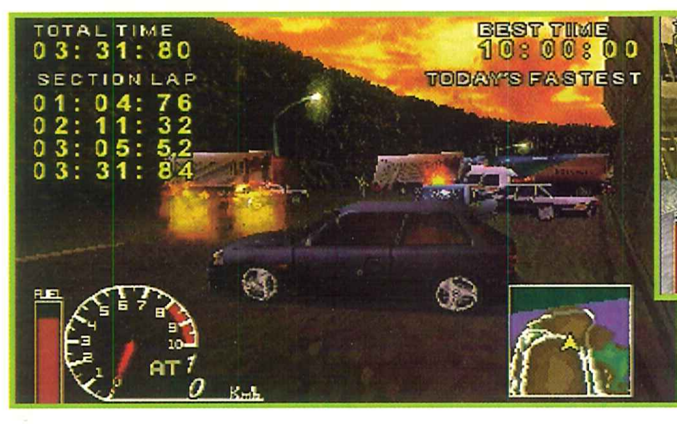
Manuel del Campo



SI TIENE RUEDAS, NOS VALE



Sin duda uno de los elementos más atractivos del juego es la cantidad y variedad de vehículos que podremos escoger para realizar las misiones. Se pueden llegar a conseguir hasta 22, pero aquí os mostramos los 10 primeros. Para conseguirlos deberéis completar los tres recorridos. Después, si queréis conseguir el repertorio completo, tendréis que realizar locuras imposibles como recorrer las calles de París con un autobús o un súper camión o batir todos los records de tiempo con los deportivos.





Los recorridos ofrecen varias alternativas y están plagados de sorpresas. Los objetivos a los que tenemos que llegar estarán señalados por puntos rojos en el mapa y por una enorme flecha en la pantalla.







Simulación de velocidad y acción se combinan con eficacia en un juego sorprendente cuya única pega es no disponer de más recorridos para disfrutarlos a tope.



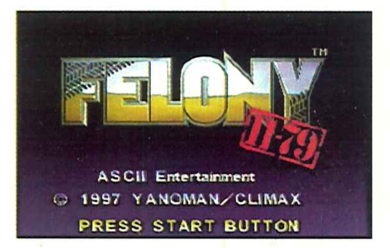






En este juego representaremos el papel de malos y, por tanto, tendremos que tratar de destruir todo lo que podamos. ¡Los malos son así!

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción/Conducción
Compañía:	ASCII
Programación:	Climax
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	3
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 90

Los parajes están muy bien recreados, a pesar de que su realización contenga algunos pequeños fallos. El movimiento y diseño de los vehículos es excelente.

Sonido: 90

Los efectos de sonido son muy competentes, pero la banda sonora al estilo Tarantino es todo un acierto.

Jugabilidad: 91

Desde el primer segundo sumerge al jugador en una trepidante carrera repleta de acción y sorpresas.

Diversión: 85

Al principio el juego es increíblemente divertido, pero el hecho de contar con sólo tres recorridos es un handicap enorme.

Valoración: 87

La verdad es que tengo un mosqueo notable con este juego. Se trata de uno de los títulos que más me ha impactado últimamente, una propuesta distinta, original y espectacular, capaz de ofrecer increíbles cotas de diversión.
Un auténtico torrente de acción... que, desgraciadamente ,no dura mucho. Es incomprensible cómo teniendo una joya como ésta entre sus manos, los chicos de Climax no han incluido al menos 4 ó 5 circuitos más. De haberlo hecho, estaríamos hablando de una auténtica obra maestra, pero al final lo que nos ha quedado es un juego divertidísimo pero muy limitado en cuanto a escenarios, que te deja totalmente con las ganas de más.
En cualquier caso, un gran título.

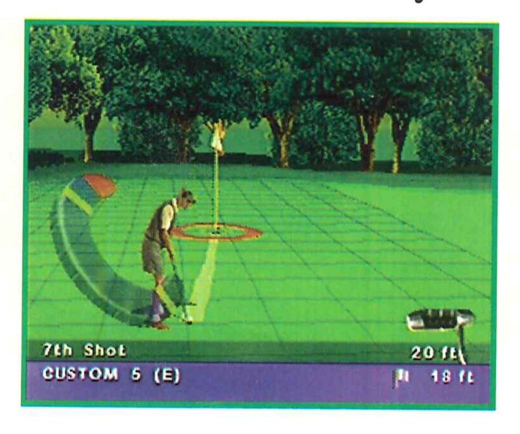
Ranking:

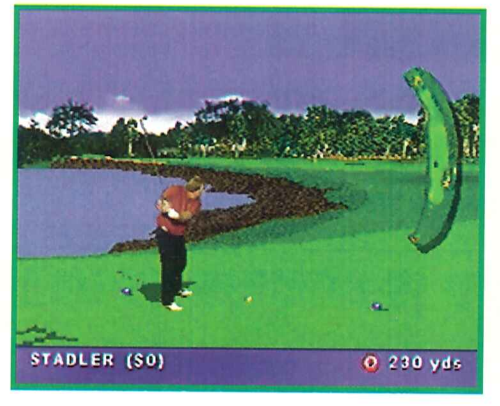
Felony 11-79

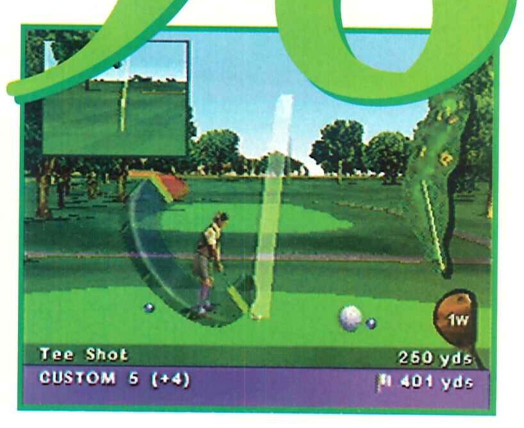
Twisted Metal 2

PGA TOUR 98

Ineludible para los aficionados.







Nueva entrega de la serie «PGA Tour» en la que, como cada año, EA Sports riza el rizo ampliando el ya de por sí amplísimo abanico de posibilidades de las entregas anteriores.

Este juego es el simulador de golf más completo de cuantos existen en la actualidad, pues el número de opciones que ofrece es sencillamente apabullante. Para comenzar, nos encontramos con siete modos de juego donde, junto a los típicos torneo y práctica, se incluyen variantes como el "Stroke Play", "Skins" o "Foursome Match". También podemos variar el número de hoyos de 18 a 72, alterar la altura de la hierba para modificar la velocidad de deslizamiento de la bola o establecer la fuerza con la que soplará el viento.

Sin duda, la opción que resultará más interesante a los seguidores de la serie será la de poder jugar en las réplicas virtuales de cinco de los circuitos más importantes del mundo: Pebble Beach, Sawgrass, Colonial Country Club, Bay Hill Club y Scottblade. Pero, por si fuera poco, además de poder crear nuestros propios jugadores podremos elegir jugar con catorce de los más famosos golfistas del mundo: Andrade, Beck, Kite o Magee.

En definitiva, un juego que resultará algo difícil para los neófitos pero imprescindible para los fans de este bello deporte.

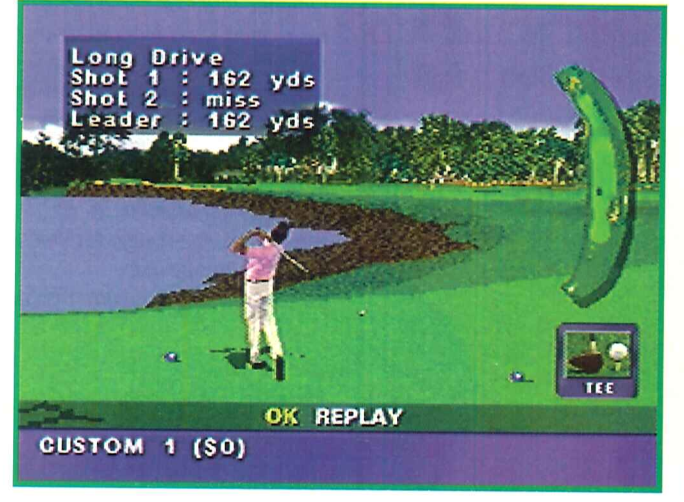


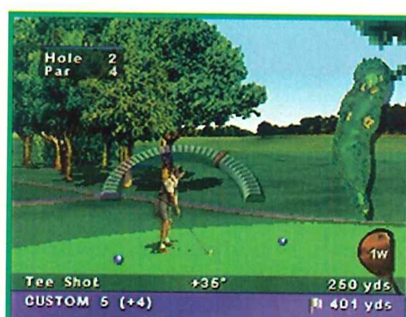


La enorme variedad de opciones que nos ofrece este juego le convierten en el simulador de golf más completo de la historia. Sin duda, los expertos en el tema lo disfrutarán a tope.













DiVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com
FUENGIROLA NUEVA APERTURA
Juan Gómez Juanito, 7 - FUENGIROLA (MALAGA)
HUELVA NUEVA APERTURA
Ginés del Martín, 7 - HUELVA
TERRASA PROXIMA APERTURA
Rambla d'Egara, 132 - TERRASA (BARCELONA)
TOMELLOSO NUEVA APERTURA
Pintor López Torres, 19 - TOMELLOSO (C. REAL)
TORREJON NUEVA APERTURA
Avda. Constitución, 90 - TORREJON DE ARDOZ
LA CORUÑA (981) 24 01 23
San Jaime, 30 - LA CORUÑA
LA PAZ (956) 76 89 46
Clavel, 43 - LA LINEA (CADIZ)
VIGO (986) 24 18 70
Médico José Mato, 3 Avda. Florida - VIGO
AL CINE (95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11 - MARBELLA (MALAGA)
RONDA (95) 287 08 80
José María Castelló, s/n - RONDA (MALAGA)
EL TORCAL (95) 235 54 06
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - MALAGA
ESTRENOS (958) 29 40 07
Emperatriz Eugenia, 24 - GRANADA
MAVI 1 (95) 234 70 58
Paseo de los Tilos, 39 - MALAGA
NINSEGATI (957) 49 02 62
Valdés Leal, 1 - CORDOBA
SANTUTXU (94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4 - SANTUTXU (BILBAO)
FRAMA (956) 66 98 56
Castelar, 53 - ALGECIRAS (CADIZ)
FRANJU (95) 229 75 00
A. Carrillo de Albornoz, 6 - MALAGA
CASABLANCA (95) 229 76 97
Av. Juan S. El Cano, 156 - MALAGA
CARTAGENA (958) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 66 - CARTAGENA
CIUDAD REAL (926) 25 33 36
Cuchillería, 3 - CIUDAD REAL
ALCALA HENARES (91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALA HENARES (MADRID)
DIABLITO (95) 244 06 71
Av. Constitución s/n Ed. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)
GUADALAJARA (949) 26 46 09
Constitución, 13
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)
BAT*MANX (956) 63 03 44
Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n
ALGECIRAS (CADIZ)
TIENDAS CON JUEGOS EN CD ROM
TIENDAS CON VENTA A DOMICILIO
SEGA SATURN
Sega Saturn, Tomb Raider, Pad, Demo y Cartera por:
24.900
Sega Saturn, Pad, Demo y Cartera por:
19.900
6 PLAYER ADAP. 6.490
ARCADE RACER 9.990
VIRTUAL STICK 6.990
CABLE RF 4.990
CONTROL PAD 3.990
BACKUP MEMORY 7.990
ATLANTIS 9.490
DUKE NUKE 3D 9.490
LAST BRONX 9.490
MUNDO PERDIDO 9.490
QUAKE 9.490
SONIC R 9.490
WORLD WIDE SOCCER 98 Dto. 500 ptas 9.490
BLAC DAWN OFERTA 3.990
BLACK FIRE OFERTA 3.990
BUG TOO! 9.490
COMMAND & CONQUER 6.490
DAYTONA USA OFERTA 3.990
DEF CON 5 OFERTA 3.990
DISCWORLD 2 9.490
DOOM 7.990
DRAGON BALL Z 7.990
DRAGON FORCE 9.490
DRAGON HEART 8.990
EARTH WORTH JIM 2 OFERTA 3.990
F. MEGAMIX 9.490
FIGHTING VIPERS OFERTA 3.990
FRANKEINSTEIN 6.990
GRID RUN Dto. 500 ptas 7.990
HEXEN 7.990
INDEPENDECE DAY 8.990
JUNGLA DE CRISTAL Dto. 500 ptas 8.990
KARTS 9.490
KING OF F. 95 9.490
MADDEN 98 8.990
MANX TT 9.490
MORTAL K. TRILOGY Dto. 500 ptas 6.990
PANDEMONIUM 8.490
RAYMAN OFERTA 4.490
RESIDENT EVIL Dto. 500 ptas 9.490
SEGA RALLY 5.990
SHINING WINDOW OFERTA 4.990
SKELETON WARRIOR OFERTA 3.990
SONIC 3D 9.490
SONIC JAM Dto. 500 ptas 9.490
SPOT GOES TO HOLLYWOOD OFERTA 3.990
STREET FIGHT. ALPHA 2 5.990
SUPER P. FIGHTER 2 5.990
TOMB RAIDER 5.990
TOURING CAR 9.490
WARCRAFT II 8.990
WIPE OUT 2097 9.490
nintendo 64, control y cartera
29.900
007 GOLDEN EYE Dto. 500 ptas 8.990
BLAST CORPS 9.490
BOMBERMAN 64 Dto. 500 ptas 8.990
CLY FIGHTER 64 14.490
DIDI KONG RACING 8.990
DOOM 64 Dto. 500 ptas 13.990
EXTREME G Dto. 500 ptas 13.990
FIFA 64 9.990
FORMULA 1 POLE POSITION Dto. 500 ptas 12.990
GRETZKY'S 3D HOCKEY 13.990
HEXEN 64 Dto. 500 ptas 13.490
INT. S. SOCCER PRO 13.490
VOLANTE + PEDALES 12.990
KILLER INSTICT GOLD 9.490
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 10.990
MISCHIEF MAKERS Dto. 500 ptas 8.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
EASY 64 3.990
TURBO 64 4.990
NBA HANGTIME Dto. 500 ptas 14.990
NFL Q. CLUB 98 Dto. 500 ptas 13.990
PILOT WINGS 64 7.990
STAR WARS 10.490
C. EXTENSION 1.990
MEMORIA 64 2.990
SUPER MARIO 64 9.490
SUPER MARIO KART 9.990
TUROK 12.990
WAVE RACE 64 9.490

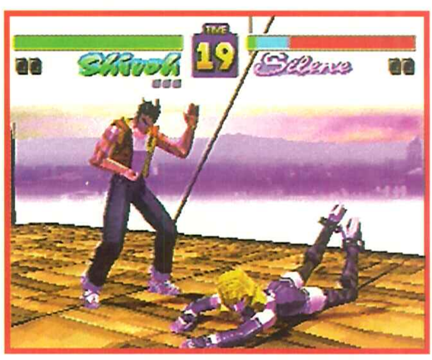
Fighters Impact

Un impacto no muy fuerte.









La lucha es un género al que la compañía Taito nunca le ha prestado demasiada atención. Por eso, la llegada de este «Fighters Impact» despertó bastante interés aquí en la redacción, pero lo cierto es que el juego no ha colmado todas nuestras espectativas.

La mejor manera de definir este título es diciendo que es un buen simulador, pero bastante limitado con respecto a lo que en estos momentos estamos acostumbrados a ver en este género tan explotado.

Nada más cargarlo ya vemos que la oferta de luchadores es algo exigua: tan sólo 8 personajes, un número que resulta pequeño comparado con los más de 20 que ofrecen otros títulos actuales.

Esta deficiencia se ha intentado paliar mediante el artificio de que cada luchador sea capaz de luchar de tres maneras distintas, cambiando su postura, atuendo y modo de comportamiento. Así, teóricamente nos encontraríamos con 24 estilos de combate distintos, lo que cambiaría bastante las cosas. Pero la realidad es que sólo hay siete estilos de lucha que se van repitiendo en distintas combinaciones para cada luchador. Así, por ejemplo, si hemos elegido la misma técnica para dos personajes que la posean, veremos que, salvo los trajes, el manejo de ambos será idéntico.

En cuanto a los escenarios, 3 parece un número bastante modesto, si no ridículo, que puede llegar a cansar rápidamente.

Por su parte, los luchadores tienen unos movimientos bastante rápidos y reales, pero sin duda sus formas resultan excesivamente poligonales para los tiempos que corren.

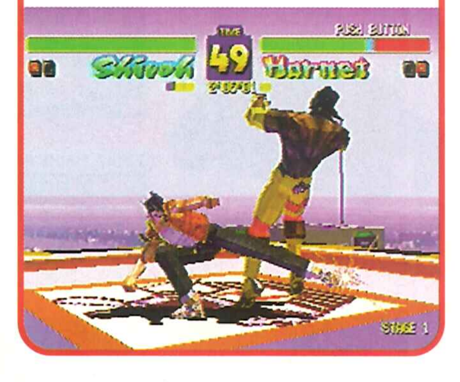
Por todo esto, podemos decir que «Fighters Impacts» es simplemente un buen juego, con una jugabilidad ajustada y correcta, pero que queda bastante por debajo de los grandes del género.

Y en estos momentos hay muchas joyas en esto de la lucha.





El aspecto más destacable de este juego es la fidelidad con que se han reproducido técnicas de combate como el Taekwon-do, el Karate, el Wrestling o la brusca pero efectiva lucha callejera.









Club MICRO GAMES en Córdoba

C/. Don Lope de Ríos, 28 (Valdeolleros/Sta. Rosa) - Telf.: 27 65 75
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín) - Telf.: 45 24 90

¿QUIERES SER SOCIO Y RECIBIR NUESTRO CATÁLOGO?

TIENES DOS OPCIONES PARA CONSEGUIRLO



1 ¡¡ESCRÍBENOS!!

Manda una carta con 300 ptas. en sellos en su interior junto con todos tus datos (también el teléfono) a

MICRO GAMES
C/. Don Lope de los Ríos, 28 - 14006 CORDOBA

y recibirás este ESTUPENDO CATALOGO. El nº 6 con 20 pág. llenas de NOVEDADES, CAMBIO y 2ª MANO

2 ¡¡LLÁMANOS!!

a nuestro teléfono
(957) 401 003
y pide cualquier videojuego de los representados aquí debajo ¡Te haremos SOCIO sobre la marcha y cuando te llegue el paquete RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO!

A PARTIR DE AHORA RECIBIRÁS TODAS NUESTRAS PUBLICACIONES TOTALMENTE GRATIS


DRAGON BALL FINAL BOUT
Playstation
9.290 Pts.


EXTREME G
N-64
13.290 Pts.


INT. S. STAR SOCCER
PRO-PLAYSTATION
8.290 Pts.
N-64
13.290 Pts.

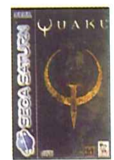

INT. S. STAR SOCCER DE LUXE
MEGADRIVE
4.490 Pts.


RESIDENT EVIL Director´s Cut
Playstation
7.290 Pts.


STREET FIGHTER EX PLUS
Playstation
7.290 Pts.


V-RALLY
Playstation
7.290 Pts.


FIFA RUMBO MUNDIAL 98
GAME BOY
5.990 Pts.


QUAKE
SATURN
8.990 Pts.


SEGA TOURING CAR
SATURN
8.990 Pts.

FINAL PHANTASY VII
PLAYSTATION
8.990 Pts.

TIME CRISIS + PISTOLA
PLAYSTATION
11.990 Pts.


FIFA RUMBO MUNDIAL 98

PLAYSTATION	7.290 Pts.
SATURN	8.390 Pts.
MEGADRIVE	7.290 Pts.
SUPER NES	7.290 Pts.
PC-CD ROM	5.490 Pts.


NBA LIVE 98

PLAYSTATION	7.290 Pts.
SATURN	8.390 Pts.
MEGADRIVE	7.290 Pts.
SUPER NES	7.290 Pts.
PC-CD ROM	5.490 Pts.



FORMULA Karts

Para pequeños PILOTOS

La idea de presentar una competición de "karts" resulta en principio atractiva, aunque no es nueva, pues en PlayStation pudimos ver el interesante «Ayrton Senna Kart Duel» hace aproximadamente un año.

Pero ahora se estrena el género en Saturn con este juego que ofrece una apariencia muy similar a la de aquel título, con multitud de polígonos texturados, buena sensación de velocidad y gran colorido, muy en la línea de los grandes simuladores de coches de Sega.

Así, nos encontramos con la clásica competición de estos pequeños bólidos, desarrollada en circuitos muy cortos, en los que estos karts se mueven de manera vertiginosa.

El juego ofrece cuatro modos de juego, incluída la opción para dos jugadores, entre los que destaca la modalidad del campeonato, en la que se debe escoger entre los ocho karts disponibles para competir contra el resto de los rivales manejados por la máquina a lo largo de los nueve circuitos que contiene este CD.

El problema llega a la hora de estar en carrera. El movimiento y la velocidad de estos karts es bastante real, pero por esta misma razón resultan algo incontrolables. Además, se produce una cierta sensación de confusión cuando los karts chocan entre ellos o lo hacen con alguno de los parapetos de los circuitos, debido a un brusco y molesto scroll.

Es cierto que los coches pueden llegar a controlarse con garantías con el tiempo, pero de todos modos la competición no llega a ser apasionante, y la escasa longitud de los circuitos no ayuda mucho en este sentido.

La idea de los karts es divertida y el juego contiene muy buenos detalles técnicos, pero los alterna con algunos defectos que hacen que este juego resulte entretenido pero que no llegue a estar a la altura de los mejores del género de la velocidad en Saturn.

Manuel del Campo











El juego cuenta con 9 circuitos diferentes, todos ellos de escasa longitud y muy enrevesados.

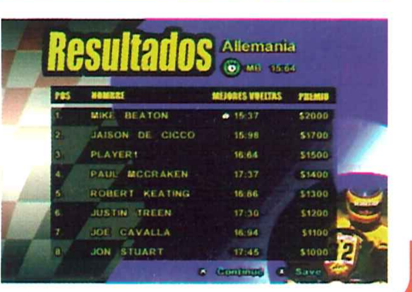


MODO DE JUEGO ARCADE

En este modo de juego el objetivo es alcanzar una buena posición en la carrera para poder acceder al siguiente circuito.

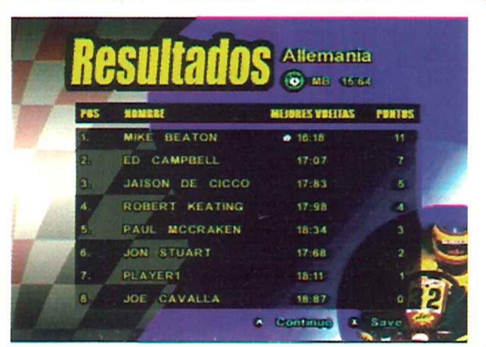
Si se consigue, se recibirá la correspondiente compensación económica, que servirá para ir a la tienda y equipar el kart con diferentes accesorios.





MODO DE JUEGO CAMPEONATO

En este modo habrá que recorrer los 9 circuitos e intentar conseguir las mejores puntuaciones en cada uno de ellos para hacernos con la victoria final.



Los divertidos karts llegan a Saturn en un juego discreto pero que atraerá a los seguidores de esta modalidad.





Duelo en kart



El juego incluye un modo para dos jugadores a pantalla partida. Cada uno de los participantes podrá elegir su kart e incluso podrán configurarse algunas condiciones en carrera para hacerla más divertida.





Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sega
Programación:	Sega
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 86
Los diseños de circuitos y coches son muy buenos, aunque algunos pequeños problemas con el scroll empañan en resultado.

SONIDO: 82
Melodías y efectos cumplen sin mayores problemas, pero tampoco destacan.

JUGABILIDAD: 80
El manejo de los karts se hace muy complicado y extraño al principio. Pueden llegar a controlarse, pero no resulta sencillo ni atractivo después.

DIVERSIÓN: 80
La sensación vertiginosa y trepidante de todo el juego es una virtud, pero a veces este aspecto se vuelve en su contra por problemas técnicos y jugables.

VALORACIÓN: 80
Nos encontramos ante un juego irregular. En principio parece divertido, aunque algo incontrolable, pero incluso cuando se supera esa primera traba nunca llega a alcanzar el nivel de los grandes del género. No es un mal juego y quizás muchos usuarios lo encuentren divertido por su caracter trepidante y alocado y por el peculiar movimiento de estos vehículos, pero los que hayan probado las excelencias de «Sega Rally» o incluso «Daytona USA» comprobarán que este «Formula Karts» no es de los mejores simuladores de coches que han pasado por Saturn.

RANKING:

Sega Rally

Daytona USA

Formula Karts

Sólo para estrategas

Kingdom of Topaz
King Leon
Solemn and deeply religious. Leon rules his kingdom quietly. However, his tacit manner of governing the people of Topaz should not be mistaken for weakness. He is a very capable warrior.

Con un año de retraso respecto a Japón y precedido por un enorme éxito en ese país, llega por fin a Europa «Dragon Force», un juego difícil de clasificar por su extraña combinación entre estrategia y rol.

El juego nos sitúa en la tierra imaginaria de Legendra, un continente dividido en pequeños reinos que esta a punto de entrar en una nueva guerra con un enemigo ancestral, el demonio Madruk. Nosotros podemos elegir entre cualquiera de los ocho gobernantes y desempeñar el cometido de expandir nuestro reino y asegurar la pervivencia del continente.

Tendremos llevar a cabo una correcta administración de los recursos de nuestro reino, siendo el principal de ellos nuestro ejército. Las atribuciones de nuestro cargo incluyen reunir a los generales, recibir en audiencia a los prisioneros, otorgar condecoraciones, fortificar los castillos y sobre todo, comandar al ejército. Al mando de cada división hay un general al que podemos dar cualquier tipo de orden, desde tomar un castillo a buscar aliados. Cuando encontramos algún enemigo, la pantalla cambia al modo de combate, donde tendremos que seleccionar la táctica o estrategia que más convenga en cada caso.

Todas las decisiones del juego, incluidas las de los combates, se toman mediante un completo sistema de menús. Aunque Dragon Force tiene algún componente de rol y de combate en tiempo real, es eminentemente un juego de estrategia que a pesar de su calidad es un poco lento y de control algo complejo, a lo que hay que añadir que todos los textos están en inglés y que son imprescindibles para enterarse de qué va el asunto. Esto hace que «Dragon Force» sea recomendable específicamente para estrategas que gusten mucho del género y que, además, sepan bastante inglés.











El juego resulta bastante atractivo y simpático gráficamente, aunque también es verdad que gran parte de nuestro tiempo la pasaremos en entre

Este es un juego pensado específicament e para los estrategas de salón. Aunque también tienen que cumplir el requisito de saber inglés.





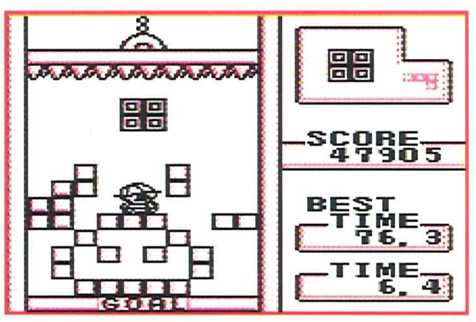


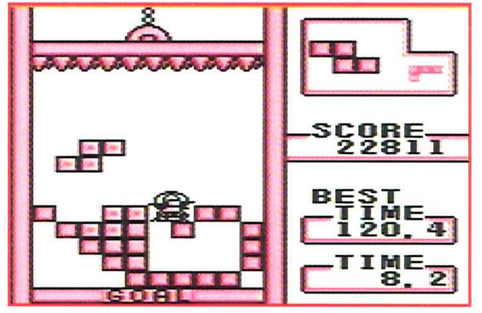


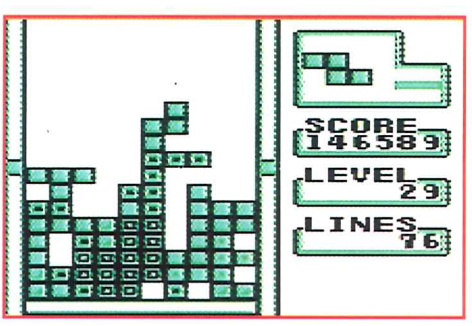





Tan viejo, tan nuevo.







Puede que este sea la secuela más divertida del ínclito «Tetris», precisamente porque en él vamos a encontrar la misma sencillez, el mismo tipo de fichas y la misma mecánica de siempre, pero descubriendo nuevos objetivos.

«Tetris Plus» nos ofrece cuatro opciones de juego. La primera es el «Tetris» clásico, el de siempre; la segunda permite la participación de dos jugadores conectados con dos GB y es en la tercera y en la cuarta donde encontramos las verdaderas novedades.

La tercera opción es un modo puzzle que nos propone un reto bastante más complicado que el de hacer líneas sin más. Veréis.

Sobre una construcción de bloques que aparece en la pantalla se encuentra un hombrecillo que se mueve por la fichas y se deja caer por los huecos, según lo que vaya encontrando. A la vez, un techo de pinchos va descendiendo amenazando con insertar al hombrecito. Nuestra misión, consiste en conseguir que el hombre caiga al suelo antes de ser aplastado.

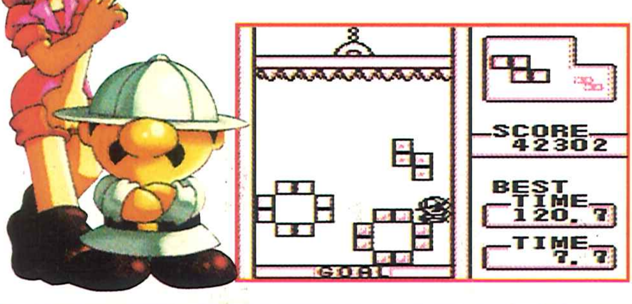
Para hacer que el hombre pueda tocar tierra tenemos que allanarle el camino a base de hacer líneas, pero con mucha más astucia que en el modo normal ya que debemos procurar hacer huecos para que éste caiga. Hay docenas de estos puzzles preparados por la máquina y resultan de verdad apasionantes.

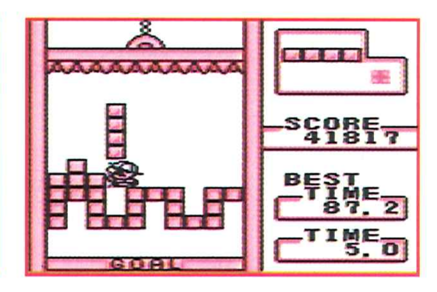
La cuarta opción de juego nos permite crear nuestros propios puzzles, de manera que podemos tanto colocar los bloques iniciales como la posición del techo y del hombrecito. Vamos, podemos hacer un juego totalmente a nuestra medida de dificultad.

Además, el cartucho lleva una pila para salvar tanto las partidas como los puzzles que realicemos.

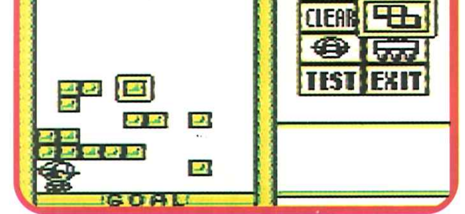
El resultado final es un juego ideal para llevar en nuestra portátil, un juego tremendamente divertido que ha sabido combinar lo mejor del «Tetris» con una idea nueva y que seguro se hará irresistible para cualquier jugón. Si tienes una GB, tienes que tener este juego.

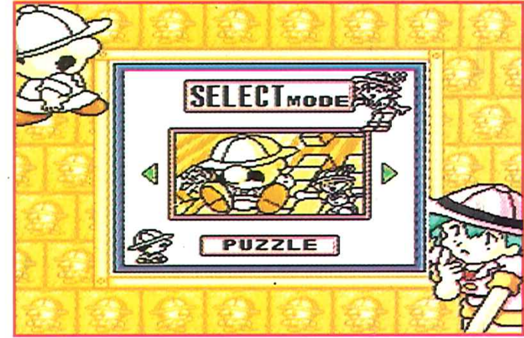
EDIT
LOAD SAVE
CLEAR
TEST EXIT
GOAL

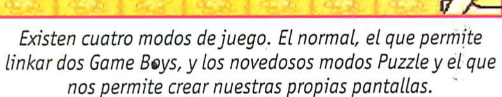




Uno de los modos nos permitirá crear nuestras propias pantallas. Elegiremos dónde colocamos los bloques, el muñeco y la altura del cepo, ajustando así la dificultad a nuestro gusto.







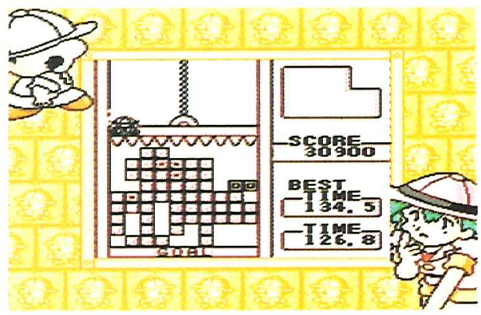
Existen cuatro modos de juego. El normal, el que permite linkar dos Game Boys, y los novedosos modos Puzzle y el que nos permite crear nuestras propias pantallas.

SCORE
30700
BEST TIME
134.5
TIME
113.8
GOAL

Aquí veis un ejemplo del nuevo modo Puzzle. El hombrecillo se mueve de un lado para otro tratando de encontrar la forma de caer al suelo antes de ser aplastado por el techo.

Listas de éxitos

Game Boy



Tetris Plus *la idea de Pajitnov sigue dando mucho juego y se ha convertido en la avanzadilla de la ofensiva navideña. Atentos, que se preven grandes cambios.*

1 (R) - Lucky Luke
2 (R) - Tintín en el Templo del Sol
3 (N) - Tetris Plus
4 (3) - Toshinden
5 (R) - Donkey Kong Land 2

8 bits

Nintendo 64



Con **Golden Eye** James Bond entra por la puerta grande de Nintendo 64, mientras **Extreme G** nos enseña lo que significa la auténtica velocidad.

1 (R) - ISS 64
2 (3) - Lylat Wars
3 (N) - Goldeneye
4 (R) - Doom
5 (N) - Estreme G

64 bits

Super Nintendo



Poco que destacar en Super Nintendo y Mega Drive, las 16 bits pierden comba rápidamente incluso cara a Navidad.

1 (R) - Terranigma
2 (3) - Super Star Wars
3 (4) - ISS Deluxe
4 (2) - The Lost Vikings 2
5 (6) - Street Fighter Alpha 2
6 (7) - Ultimate MK 3
7 (5) - Donkey Kong Country 3
8 (9) - Tintín en el Templo del Sol
9 (8) - Lucky Luke
10 (R) - Kirby's Fun Pack

Mega Drive

1 (R) - ISS Deluxe
2 (2) - The Lost World
3 (1) - Sonic 3D
4 (5) - Ultimate MK 3
5 (4) - Tintín en el Tíbet
6 (R) - Micromachines Military
7 (R) - Virtua Fighter 2
8 (R) - Donald in Maui Mallard
9 (R) - Toy Story
10 (R) - FIFA 97

16 bits

Sega Saturn

1 (R) - Resident Evil
2 (3) - Last Bronx
3 (5) - Duke Nukem
4 (2) - Fighters MegaMix
5 (N) - Sonic R
6 (7) - Mundo Disco 2
7 (N) - Atlantis
8 (5) - Tomb Raider
9 (6) - Virtua Cop 2
10 (N) - Bust-A-Move 3
11 (8) - Dark Savior
12 (9) - Wipeout XL
13 (11) - Manx TT
14 (13) - King of Fighters 95
15 (12) - Sonic Jam

PlayStation



1 (N) - Final Fantasy VII
2 (3) - Abes's Oddysee
3 (1) - V-Rally
4 (5) - ISS Pro
5 (3) - F-1'97
6 (N) - Time Crisis
7 (4) - Soul Blade
8 (6) - Rapid Racer
9 (8) - Nightmare's Creatures
10 (N) - Moto Racer
11 (R) - Nuclear Strike
12 (N) - Dragon Ball Final Bout
13 (7) - Porsche Challenge
14 (R) - Hercules
15 (N) - Street Fighter EX

32 bits



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



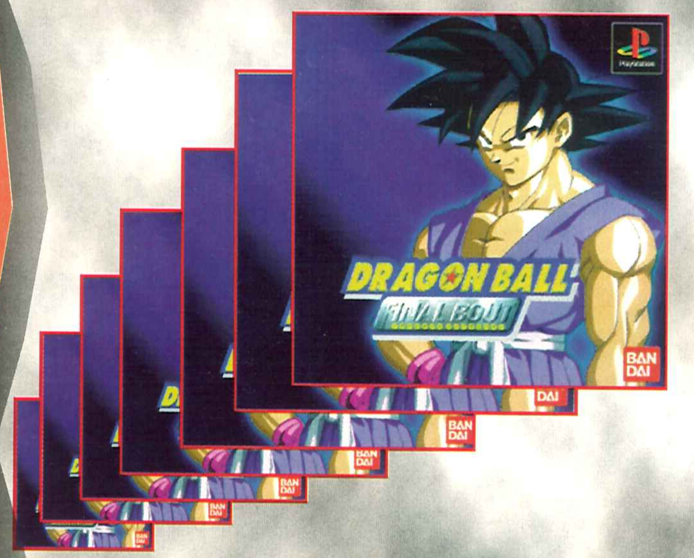
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50

web
http://www.divertiendas.com

FUENGIROLA	NUEVA APERTURA
Juan Gómez Juanito, 7 - FUENGIROLA (MALAGA)	
HUELVA	NUEVA APERTURA
Ginés del Martín, 7 - HUELVA	
TERRASA	PROXIMA APERTURA
Rambla d'Egara, 132 - TERRASA (BARCELONA)	
TOMELLOSO	NUEVA APERTURA
Pintor López Torres, 19 - TOMELLOSO (C. REAL)	
TORREJON	NUEVA APERTURA
Avda. Constitución, 90 - TORREJON DE ARDOZ	
LA CORUNA	(981) 24 01 23
San Jaime, 30 - LA CORUÑA	
VIGO	(986) 24 18 70
Médico José Mato, 3 Avda. Florida - VIGO	
ronda	(95) 287 08 80
José María Castelló, s/n - RONDA (MALAGA)	
ESTRENOS	(958) 29 40 07
Emperatriz Eugenia, 24 - GRANADA	
NINSEGATI	(957) 49 02 62
Valdés Leal, 1 - CORDOBA	
FRAMA	(956) 66 98 56
Castelar, 53 - ALGECIRAS (CADIZ)	
CASABLANCA	(95) 229 76 97
Av. Juan S. El Cano, 156 - MALAGA	
CIUDAD REAL	(926) 25 33 36
Cuchillería, 3 - CIUDAD REAL	
DIABLITO	(95) 244 06 71
Av. Constitución s/n Ed. Gavilán ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)	
BAT*MANX	(956) 63 03 44
Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n ALGECIRAS (CADIZ)	
LA PAZ	(956) 76 89 46
Clavel, 43 - LA LINEA (CADIZ)	
AL CINE	(95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11 - MARBELLA (MALAGA)	
EL TORCAL	(95) 235 54 06
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - MALAGA	
MAVI 1	(95) 234 70 58
Paseo de los Tilos, 39 - MALAGA	
santutxu	(94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4 - SANTUTXU (BILBAO)	
FRANJU	(95) 229 75 00
A. Carrillo de Albornoz, 6 - MALAGA	
cartagena	(958) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 66 - CARTAGENA	
ALCALA HENARES	(91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9 ALCALA HENARES (MADRID)	
GUADALAJARA	(949) 26 46 09
Constitución, 13 AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)	



EL ULTIMO COMBATE



DRAGON BALL FINAL BOUT

9.990 PTAS.

CON CAMISETA DE REGALO



LA GRAN CARRERA



EXTREME G

9.990 PTAS.

CON CD MUSICAL DE REGALO



EL MEJOR JUEGO

ODDWORLD ABES ODDYSEE

8.490 PTAS.



Precios válidos salvo error tipográfico. Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias

COMPETICIÓN



Premios
Ganadores Nacionales

1 Motocicleta Honda SFX

4 TV-Vídeo Sony Pantalla Black Trinitron de 14"

• Menú de pantalla • Conexión/Desconexión automáticas • Conexión A/V frontal y 21 pins trasera • Mando a distancia • Video Trilogic Plus • Función Auto Repeat • Reproducción de cintas PAL y NTSC • Autolimpiado de cabezales • Programación 6 eventos/1mes.



4 Cazadoras exclusivas V Rally de Infogrames



Calienta motores, pisa a fondo el acelerador y compite en una apasionante carrera con «V-Rally». Acércate a tu CENTRO MAIL más cercano y demuestra que eres el número uno de la velocidad. ¡¡Te esperan increíbles premios, valorados en más de 1.000.000 de pesetas!

Premios
en los Centros Mail

50 Volantes Per4mer

50 Camisetas



Cupón Competición «V-RALLY»

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Provincia ....

Teléfono .... C.P. .... Edad ....

Centro Mail en el que participa ....

TIEMPO TOTAL [ ]

Nombre con el que participa ____________

Presenta este cupón en cualquier Centro Mail. Este cupón no es válido sin el sello de Centro Mail

NACIONAL

V-RALLY



Bases

1. Podrán participar en la competición todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que entreguen el cupón de participación en cualquiera de los Centros Mail de toda España.

2. Los participantes deberán asistir a cualquiera de los Centros Mail y competir con el juego «V- Rally» en una consola Sony PlayStation. Las fechas de competición son del 1 al 29 de noviembre de 1997 (ambos inclusive).

3. El ganador de cada centro, –que será el que complete en menos tiempo las tres vueltas del circuito de Córcega (modo Arcade)– recibirá los siguientes premios: un volante Per4mer para PlayStation y una camiseta de Centro Mail. En el cupón de participación se anotará el tiempo que le ha llevado a cada jugador completar las tres vueltas.

4. Los cuatro competidores que hayan conseguido las cuatro mejores puntuaciones de toda España viajarán a Madrid (los menores de edad con un acompañante) para competir en la final que tendrá lugar el sábado día 13 de diciembre de 1997. Los gastos de desplazamiento estarán incluídos (Ida y vuelta el mismo día).

5. El ganador nacional será premiado con una moto Honda SFX, un televisor con vídeo Black Trinitron Serie Combo y una cazadora V-Rally de Infogrames.

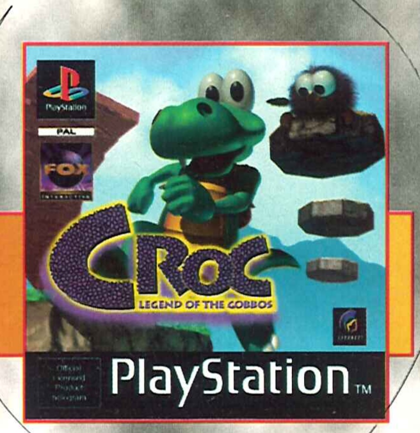
6. El segundo, tercero y cuarto clasificados recibirán un televisor con vídeo Black Trinitron Serie Combo y una cazadora V- Rally de Infogrames.

7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE, INFOGRAMES, CENTRO MAIL y HOBBY PRESS.







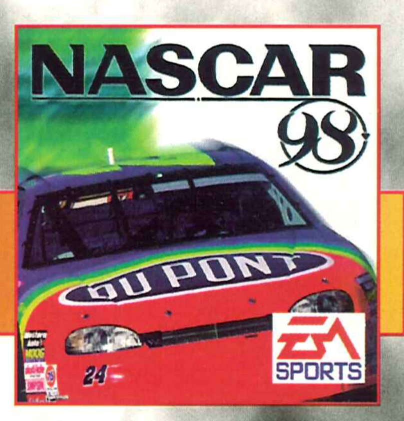
CROC

~~7.990~~
7.490



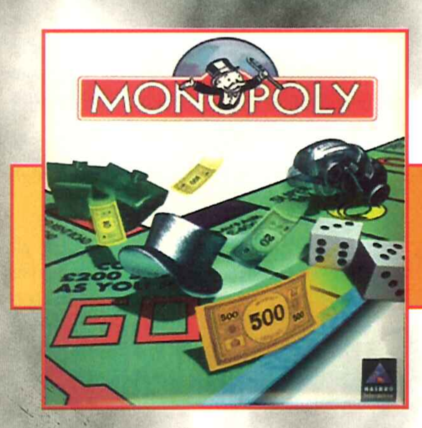
MOTO RACER

~~7.990~~
7.490



NASCAR 98

~~7.990~~
7.490



MONOPOLY

~~6.990~~
6.490



MADDEN 98

~~8.990~~
8.490

Precios válidos salvo error tipográfico. Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50



http://www.divertiendas.com

FUENGIROLA NUEVA APERTURA
Juan Gómez Juanito, 7 - FUENGIROLA (MALAGA)

HUELVA NUEVA APERTURA
Ginés del Martín, 7 - HUELVA

TERRASA PROXIMA APERTURA
Rambla d'Egara, 132 - TERRASA (BARCELONA)

TOMELLOSO NUEVA APERTURA
Pintor López Torres, 19 - TOMELLOSO (C. REAL)

TORREJON NUEVA APERTURA
Avda. Constitución, 90 - TORREJON DE ARDOZ

LA CORUÑA (981) 24 01 23
San Jaime, 30 - LA CORUÑA

VIGO (986) 24 18 70
Médico José Mato, 3 Avda. Florida - VIGO

ronda (95) 287 08 80
José María Castelló, s/n - RONDA (MALAGA)

ESTRENOS (958) 29 40 07
Emperatriz Eugenia, 24 - GRANADA

NINSEGATI (957) 49 02 62
Valdés Leal, 1 - CORDOBA

FRAMA (956) 66 98 56
Castelar, 53 - ALGECIRAS (CADIZ)

CASABLANCA (95) 229 76 97
Av. Juan S. El Cano, 156 - MALAGA

CIUDAD REAL (926) 25 33 36
Cuchillería, 3 - CIUDAD REAL

DIABLITO (95) 244 06 71
Av. Constitución s/n Ed. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)

BAT*MANX (956) 63 03 44
Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n
ALGECIRAS (CADIZ)

LA PAZ (956) 76 89 46
Clavel, 43 - LA LINEA (CADIZ)

AL CINE (95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11 - MARBELLA (MALAGA)

EL TORCAL (95) 235 54 06
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - MALAGA

MAVI 1 (95) 234 70 58
Paseo de los Tilos, 39 - MALAGA

santutxu (94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4 - SANTUTXU (BILBAO)

FRANJU (95) 229 75 00
A. Carrillo de Albornoz, 6 - MALAGA

cartagena (958) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 66 - CARTAGENA

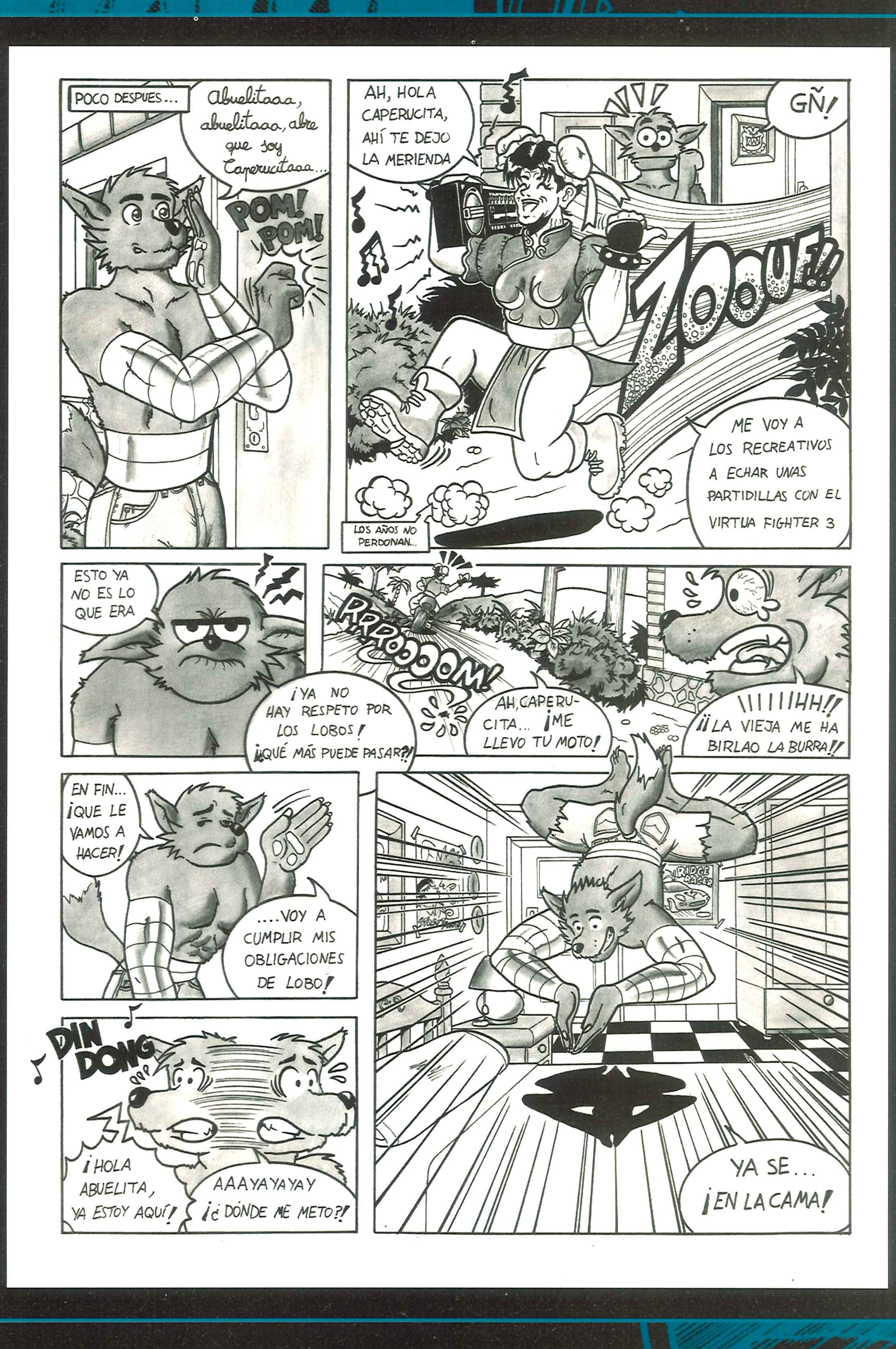
ALCALA HENARES (91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALA HENARES (MADRID)

GUADALAJARA (949) 26 46 09
Constitución, 13
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)

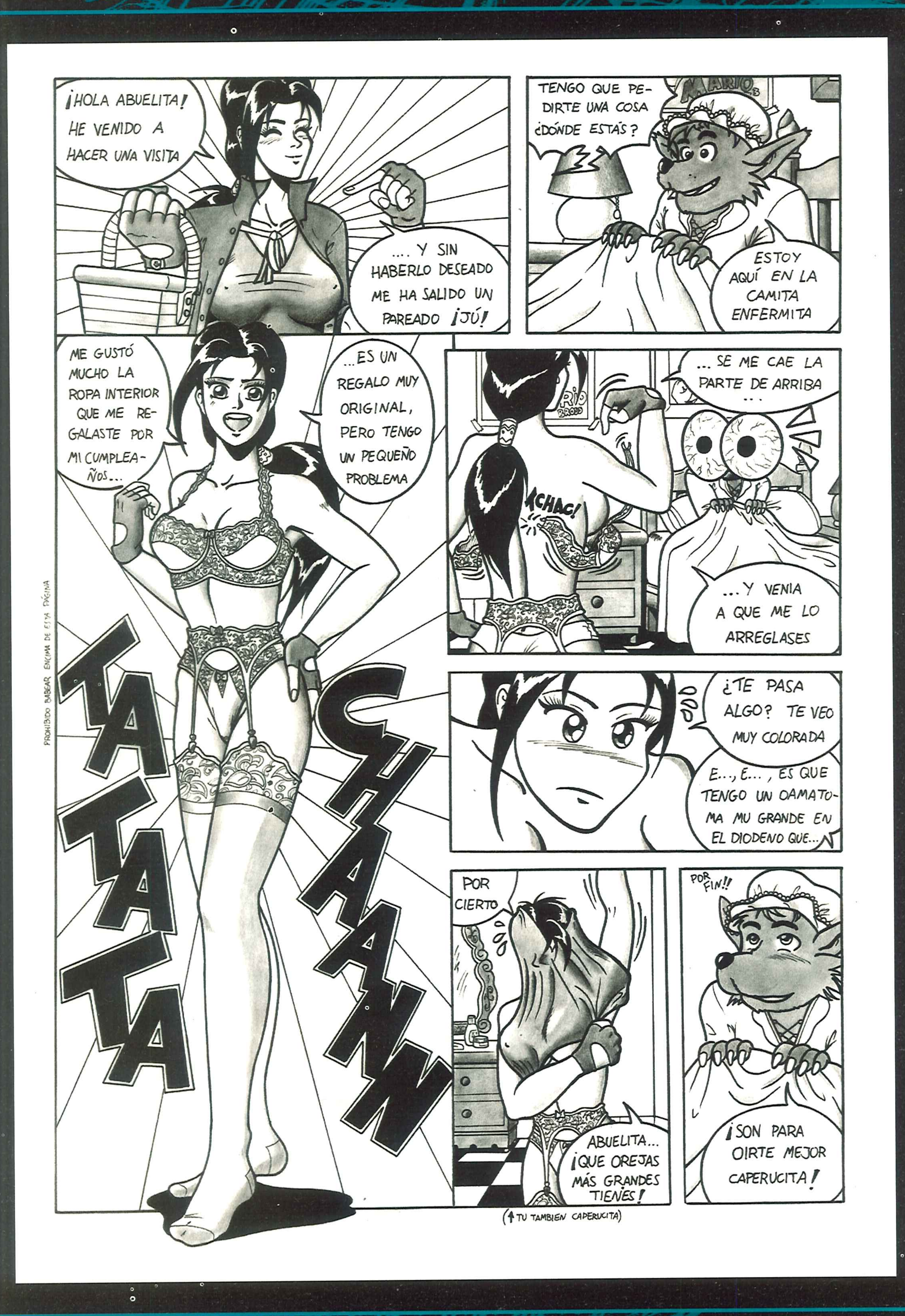

DIVER tienda
value pack *:
PLAYSTATION, 2 CONTROLLER, MEMORY CARD Y CARTERA
* PROMOCION LIMITADA
26.900
RAPID RACER CON GORRA REGALO
7.490
Playstation, controller, demo, y cartera por:
22.900
JOYSTICK 9.990
ANALOG CONTROLLER 4.500
RATON 3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORY 6.250
RFV 3.500
CABLE RGB 2.490
MULTIPAD 5.500
ARCADE STICK 9.500
AGENT ARMSTRONG 7.800
DRAGON BALL F BOUT Camiseta Regalo 9.990
DUKE NUKEN 8.990
FORMULA 1´97 7.990
MUNDO PERDIDO 7.990
NUCLEAR STRIKE 7.990
TOMB RAIDER Precio Promoción
STREET FIGHTER EX PLUS 7.990
TOSHINDEN 3 Dto. 500 ptas. 7.990
TRANSPORT TYCOON 7.490
WARCRAFT II Dto. 500 ptas. 7.990
4-4-2 SOCCER 7.990
ACE COMBAT 2 7.490
ACTUA SOCCER OFERTA 3.990
ADIDAS SOCCER 97 7.490
AGILE WARRIOR OFERTA 3.990
AIR COMBAT OFERTA 3.990
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.900
ALLIED GENERAL 8.990
AREA 51 7.990
BATTLE SPORT 7.990
BATTLE STATIONS Dto. 500 ptas. 7.990
BED LAM Dto. 500 ptas. 6.990
BROKEN SWORD 6.490
BUST A MOVE 2 OFERTA 3.990
CARMAGE HEART 6.990
CITY OF LOST CHILDREN 7.490
COMMAND & CONQUER 6.990
COOLBOARDERS 6.990
CRASH BANDICOOT 7.990
THE CROW Dto. 500 ptas. 8.990
CRYPT KILLER 8.990
DARKLIGHT 7.990
DESCENT 2 7.990
DESTRUCTION DERBY OFERTA 3.990
DESTRUCTION DERBY 2 7.490
DRAGON BALL Z 8.990
DRAGON HEART 8.990
EXCALIBUR 9.490
EXHUMED 7.990
FADE TO BLACK OFERTA 3.990
FANTASTIC FOUR 8.990
FATAL FURY 6.490
FIFA 98 7.990
FINAL FANTASY Carátula no disponible 8.990
GRID RUN 7.790
HEXEN 7.990
INDEPENDENCE DAY 7.990
INT. S. SOCCER PRO 8.990
JET RIDER 6.490
JUNGLA DE CRISTAL 7.990
JUPITER STRIKE OFERTA 3.990
KING OF FIGHTER 95 6.490
KURUSHI 6.490
LOADED OFERTA 3.990
LOST VIKINGS 2 Puzzle Regalo 8.490
MAGIC 8.990
MEGA MAN X3 6.990
MICROMACHINE V3 9.990
MONSTER TRUCKS 7.490
MORTAL KOMBAT + MORTAL KOMBAT 2 Consultar
NAMCO MUSEUM 4 6.490
NAMCO MUSEUM 5 6.490
NANOTEC WARRIOR 6.790
NEED FOR SPEED 2 7.990
NHL 98 8.990
OVER BLOOD 7.990
PANDEMONIUM 8.990
PARRAPA THE RAPPER 6.990
PERFECT WEAPON 7.990
PSYCHIC FORCE 8.990
PORSCHE CHALLENGER 6.490
RAGE RACER 6.990
RALLY CROSS 6.490
RAY STORM 6.490
RAY TRACER 6.490
RAYMAN OFERTA 3.990
REBEL ASAULT 2 8.990
RESIDENT EVIL 5.800
RIDGE RACER OFERTA 3.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
ROSCO 7.490
SAMURAI SHODOWN 3 6.490
SOUL BLADE Dto. 500 ptas. 6.990
SPACE JAM 8.990
SPIDER 7.990
SPOT GOEST TO HOLLYWOOD OFERTA 3.990
STAR GLADIATOR OFERTA 3.990
STREET FIGHTER ALPHA 2 5.990
SUIKODEN Dto. 500 ptas. 8.990
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 5.990
TEKKEN OFERTA 3.990
TEKKEN 2 7.990
TENKA 7.490
TEST DRIVE OFF ROAD 8.990
TIGERSHARK 6.990
TIME CRISIS 12.990
TOMB RAIDER Dto. 500 ptas. 9.990
TOSHINDEN OFERTA 3.990
TOTAL NBA 97 6.490
TRASH IT 7.990
TRUE PINBALL OFERTA 3.990
V-RALLY 7.490
VANDAL HEARTS 8.990
VR BASEBALL Carátula no disponible 6.990
WILLIAM ARCADE 6.990
WING COMMANDER IV 8.990
WIPE OUT OFERTA 3.990
WORMS OFERTA 3.990
XEVIOUS 3D 6.490
Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado.
NIGHTMARE CREATURES


GUIÓN Y DIBUJOS: PABLO A. SÁNCHEZ NOGUEIRAS
HOY CINE
¡¡¡¡¡AAAAAAHH!!
METRO
GOLGÜINJ
LUGO
CAPERUCITA ROJA 2
EL RETORNO
STARRING
LARA CROFT "TOMB RAIDER" AS CAPERUCITA
SABREWULF "KILLER INSTINCT" AS EL LOBO FEROZ
CHUN-LI "STREET FIGHTER" AS LA AGÜELA
MARIO & SONIC "SON TANTOS..." AS ???
¿PERO SE PUEDE SABER QUÉ HACE AHÍ UN BURRO?! ESTO NO ES SERIO
ES QUE EL LEÓN TIENE DIARREA, Y ESTO ERA LO ÚNICO QUE HABÍA A MANO ....
AIJOU, AIJOU AL BOSQUE A TRABAJAR...
¡SOY MINEROoo!
UPS, CREO QUE NOS HEMOS EQUIVOCADO DE CUENTO
CAPERUCITA INNOCENTIS
ERA UNA BONITA MAÑANA DE PRIMAVERITA ¿DONDE IBA CAPERUCITA? ¡PUES A LA CASITA DE SU ABUELITA, QUE ESTABA ENFERMITA EN LA CAMITA CON HEMORROIDES!
(¿UH?, ESO NO RIMA)
JARL!!
LUPUS FEROCIS Y HABRIENTUM
BOING BOING
UACA-UACA!
LA-LA-RÁ LARITOOOO... VOY DE PASEITOOOO...
BYE!
TOING
TOING


HOLA CAPERUCITA, ¿ADONDE VAS CON ESA CESTITA?
BOING!!
JO, TIO ¡QUÉ ÁRBOL MÁS RARO!
PLAF!
¡COÑO, EL LOBO!
VOY A CASA DE MI ABUELITA A QUE ME COSA EL SUJETADOR
TALLA XXXL
J..., JOOEÉ... ¡COMO HA CAMBIADO EL CUENTO!
MIRA CAPERUCITA ESE ES UN ATAJO PARA QUE LLEGUES ANTES QUE...
¿Y NO PUEDES DECIRLO IGUAL SIN TOCARME EL CULO?
GÜICHI GÜICHI
MIRA QUE TE APRETO UN CATE
E...., ¿ER? S..., SI, CLARO (VAYA HUMOS)
¡MUCHAS GRACIAS SEÑOR LOBO FEROZ POR EL ATAJO!
¡HASTA OTRA!
PUMBA! PUMBA!
¡¡¡SI, SI, S!!!!!!! SE LO HA TRAGADO ¡TOMA, TOMA y TOMA!
¡Y AHORA COJO Y ME VOY POR EL CAMINO BUENO!
MANY
ROOOUM!
¿LLEGARÁ EL LOBO ANTES? ¿SE COMERÁ A CAPERUCITA O A LA ABUELA? POR CIERTO, ¿¿QUÉ HACE UN LOBO EN UNA MOTO??!! SI QUIERES CONOCER LAS RESPUESTAS.. ¡¿QUÉ HACES QUE NO SIGUES LEYENDO?!



POCO DESPUES...
Abuelitaaa, abuelitaaa, abre que soy Caperucitaaa...
POM! POM!
AH, HOLA CAPERUCITA, AHÍ TE DEJO LA MERIENDA
GÑ!
ZOOOUT!!
ME VOY A LOS RECREATIVOS A ECHAR UNAS PARTIDILLAS CON EL VIRTUA FIGHTER 3
LOS AÑOS NO PERDONAN...
ESTO YA NO ES LO QUE ERA
¡YA NO HAY RESPETO POR LOS LOBOS! ¡¿QUÉ MÁS PUEDE PASAR?!
RRROOOOOM!
AH, CAPERUCITA... ¡ME LLEVO TU MOTO!
!!!!!!HH!!
¡¡LA VIEJA ME HA BIRLAO LA BURRA!!
EN FIN... ¡QUE LE VAMOS A HACER!
....VOY A CUMPLIR MIS OBLIGACIONES DE LOBO!
RIDGE RACER
DIN DONG
¡HOLA ABUELITA, YA ESTOY AQUÍ!
AAAYAYAYAY ¡¿DÓNDE ME METO?!
YA SE... ¡EN LA CAMA!



¡HOLA ABUELITA! HE VENIDO A HACER UNA VISITA
.... Y SIN HABERLO DESEADO ME HA SALIDO UN PAREADO ¡JÚ!
TENGO QUE PEDIRTE UNA COSA ¿DÓNDE ESTÁS?
ESTOY AQUÍ EN LA CAMITA ENFERMITA
ME GUSTÓ MUCHO LA ROPA INTERIOR QUE ME REGALASTE POR MI CUMPLEAÑOS...
...ES UN REGALO MUY ORIGINAL, PERO TENGO UN PEQUEÑO PROBLEMA
TATATA
CHAAANN
PROHIBIDO BABEAR ENCIMA DE ESTA PÁGINA
... SE ME CAE LA PARTE DE ARRIBA ...
¡CHAC!
...Y VENIA A QUE ME LO ARREGLASES
¿TE PASA ALGO? TE VEO MUY COLORADA
E..., E... , ES QUE TENGO UN OAMATOMA MU GRANDE EN EL DIODENO QUE...
POR CIERTO
ABUELITA... ¡QUE OREJAS MÁS GRANDES TIENES!
POR FIN!!
¡SON PARA OIRTE MEJOR CAPERUCITA!
(↑ TU TAMBIEN CAPERUCITA)


Y QUE OJOS MÁS GRANDES TIENES
SON PARA VERTE MEJOR
Y QUE NARIZ MÁS GRANDE TIENES
PARA OLERTE MEJOR
Y QUE BRAZOS TAN GRANDES TIENES
PARA ABRAZARTE MEJOR
Y QUE PIES MÁS GRANDES TIENES
PARA PISARTE MEJOR
Y QUE CABEZA TAN GORDA TIENES
PARA RECORDARTE MEJOR!!


Y QUE CALLOS MÁS GRANDES TIENES EN LOS PIES
SON PARA HACERLOS A LA MADRILEÑA MEJOR
Y QUE UÑAS MÁS LARGAS TIENES
SON PARA SACARTE LOS MOQUILLOS MEJOR
Y QUE GLANDULAS SUPRARRENALES TAN GRANDES TIENES
PARA SEGREGAR ADRENALINA MEJOR


¡¿Y LOS DIENTES QUE?! ¡LEÑE!
¡¡LOS DIENTES, LOS DIENTES!!


AAAAAAHH!!
¡QUE PULMONES!


EN UN LUGAR CERCANO
ANDA MARIO DAME UN BESITO EN LA BOCA
NO TE DOY NINGÚN BESITO
¡¿PERO POR QUÉ NO QUIERES DARME UN BESITO?!


PUES PORQUE NO ¡Y YA ESTÁ!
¡PERO SI TODAS LAS PAREJAS SE BESAN!


MOC!
SNIF!!
SI, PERO NO LAS DE LA GUARDIA CIVIL!!


¡¡SOCORRO, AYUDAAA!!
PTAF!
RA-TA-TA
AY!
BOUM!
BEMETERICA
BEMETERICA
BEMETERICA
¿HAS OIDO ESO?
¿UH?


¡NO SE PREOCUPE!
TIPITAPITIPITAPI!!!
¡VAMOS EN SU AYUDA!
¿POR QUÉ CREIAIS QUE LLEVABA GORRA?
¡QUE HORROR!
¡OH, DIOS MIO!
DEMASIADO TARDE
POBRECILLO, DA HASTA LÁSTIMA
¡¡ VAYA FORMA DE SACUDIR!! PARA QUE LUEGO DIGAN ESO DE 'SEXO DEBIL'...
RIS RIS
UPS, IGUAL ME HE PASADO UN PELÍN
¿LE DUELE MUCHO SEÑOR LOBO?
PCHÉ, SOLO CUANDO ME RIO
VENGA CONMIGO, QUE YO LE CURO... ¡CONOZCO UNA FÓRMULA CURATIVA SECRETA QUE ME DIO UN BRUJO DE UNA TRIBU CENTROAFRICANA QUE....
AAAAAAAAHH!!
POR CIERTO.. ¿SABE QUE ES USTED UN LOBO MUY GUAPO? JI, JI, JI, JI...
¡NOOOOOoo! ¡¡SOCORROOOOO, PIEDAD POR FAVOR!!
THE END
Dedicado a todo el que lo lea

CONCURSO

JUEGA CON «FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98» Y «NBA LIVE 98»

De nuevo EA Sports trae el mejor deporte a nuestras consolas. Y para celebrar los nuevos lanzamientos de «FIFA: Rumbo al Mundial 98» y «NBA Live 98» os hemos preparado un concurso de primera con el que podréis ganar suculentos premios. Para ello bastará con que respondáis correctamente a estas sencillas cuestiones.

EA SPORTS

«FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98»

1. Dinos el nombre y el primer apellido del jugador de fútbol que patrocina en España el juego «FIFA: Rumbo al Mundial 98.
2. ¿Sabes el nombre del famoso locutor que comentará las jugadas?
3. ¿Sabrías identificar a estos tres jugadores de fútbol que aparecen en «FIFA: Rumbo al Mundial 98»? Y ahí van unas pistas...



A Este joven jugador del Barça es uno de los mejores pasadores de la liga. Se dice que no tiene un pelo de tonto.



B Es un ídolo de la afición bética, pero no nació en Sevilla... sino en Nigeria.



C Un rapidísimo defensa del Real Madrid que tiene un disparo que mete miedo. Dicen que baila bien la samba.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **VEINTICINCO**, que serán premiadas con los siguientes productos: balón baloncesto, camiseta, juego para consola PlayStation pudiendo elegir entre Fifa Rumbo al Mundial 98 y Nba Live'98 y un mando Control Station Af. Posteriormente se seleccionarán **TREINTA Y CINCO** ganadores más que podrán elegir un juego entre Fifa Rumbo al Mundial 98 y Nba Live'98 para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo desde **el 27 de octubre hasta el 30 de noviembre de 1997**.
4. La elección de los trabajos ganadores se realizará el **1 de diciembre de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.

EA SPORTS

GANA UN MONTÓN DE PREMIOS

25 BALONES DE BALONCESTO SPALDING

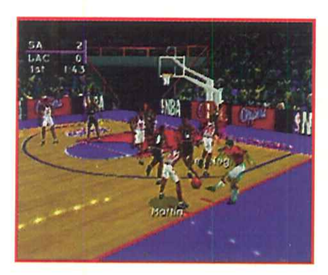
60 JUEGOS FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98 O NBA LIVE 98

25 MANDOS CONTROL STATION AF

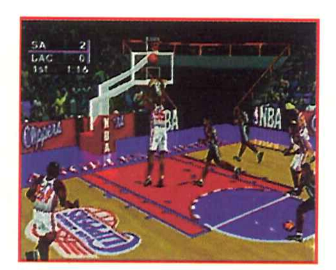
25 CAMISETAS

NBA LIVE 98

1. Esta nueva edición incluirá una novedad que consistirá en un concurso de triples.
2. En estas tres pantallas hemos incluído a un jugador que no debería estar en la cancha ¿sabrías decirnos de cuál de ellas se trata?



PANTALLA 1



PANTALLA 2



PANTALLA 3

3. ¿Podrías decirnos cuántos son los equipos que participan en la NBA?: **A.** 32, **B.** 15, **C.** 29.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Respuestas
EL JUEGO QUE ELIJO ES:

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 ☐
1) ....
2) ....
3) ....

NBA LIVE 98 ☐
1) ....
2) ....
3) ....

Envía este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «EA Sports Hobby Consolas».

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

«Final Fantasy VII» y «Zelda».

Hola Yen, me llamo Pablo y soy un afortunado poseedor de una PlayStation y una Nintendo 64. Tengo unas cuantas dudas que espero que me resuelvas:

Por lo que has podido ver hasta ahora, «Final Fantasy VII» o «Zelda 64»?

De «Final Fantasy VII» ya he podido ver el juego acabado, aunque en inglés. De «Zelda» tan sólo se han visto unas imágenes. Por tanto, no tengo la base suficiente como para comparar. En cualquier caso ambos serán una auténtica pasada. Seguro.

¿Qué tres juegos que vayan a salir en Navidades para Nintendo 64 y PlayStation te comprarías?

Chico, me lo pones realmente difícil porque van a salir un montón de auténticas joyas para PlayStation. No puedo decirte ningún título en concreto, porque depende de lo que busques: aventuras, simuladores de fútbol, de velocidad, de lucha... lo cierto es que tienes un montón de buenos títulos donde elegir para cada género. Para Nintendo 64, aunque no hay tantos juegos, también tienes exponentes geniales para cada género.

Y si tienes dudas, lee detenidamente la revista, que para eso la hacemos.

He oído que Acclaim iba a sacar «Turok» para PlayStation, ¿qué hay de cierto?

Bueno, esa posibilidad está ahí desde casi el mismo momento en que se empezó a hablar de «Turok», pero Acclaim no dice nada nuevo al respecto. De hecho, el plan de lanzamientos de Acclaim hasta le año 2000 no incluye este juego. Es más posible que salga en PlayStation «Turok 2» que «Turok». También puede ser uno de esos secretos guardados a cal y canto que sueltan por sorpresa.

Me gustan los juegos de coches tipo «Ridge Racer», ¿cuáles van a salir para N64 y cuál me recomiendas?

Ahora es cuando van a empezar a llegar juegos de este tipo. De los que he visto, «Lamborghini» tiene muy buena pinta.

Otros títulos que saldrán en breve serán «Rev Limit» y «Top Gear Rally» y «Multi Racing Championship», que acaba de salir.

Pablo López Montilla (Madrid).

Varios Sonic para Saturn.

Hola Yen, espero ser el propietario de una Saturn y tengo unas dudillas:

He visto el «Command & Conquers» de PC y me ha gustado mucho, ¿se parece el de Saturn al de PC?

Sí, básicamente son el mismo juego aunque hay diferencias en las misiones. Se juega muy bien con el pad y es superadictivo. Merece la pena. Además, Virgin va a sacar en breve «Red Alert» que como sabrás, es la segunda parte.

Además de «Sonic R» y «Sonic Jam»,



¿hay algún otro juego de Sonic?

«Sonic 3D»

¿Cuáles son los mejores juegos de lucha tipo «Street Fighter»?

«SF Alpha», «SF Alpha 2», «X-Men» y «King of Fighters».

Denís Lapuente (Navarra)

«Sega Rally» o «Sega Touring Car»?

Hola Yen, me llamo Sergio y tengo una Saturn y unas cuantas dudas:

¿Qué juego es mejor «Sega Rally» o «Sega Touring Car»?

Bueno, con «Sega Rally» he jugado mucho más que con «Sega Touring Car», que acaba de llegar a nuestra redacción. Por lo que he visto van a ser bastante parecidos, pero aún no puedo decirte cuál es mejor. En principio los dos tienen el mismo número de circuitos y «Sega Touring Car» tiene un coche más.

¿Qué cinco juegos son los mejores para Saturn exceptuando «Tomb Raider» y «Manx TT»?

Mira la lista de éxitos. La ponemos precisamente para eso.

También tengo un ordenador, ¿si meto los juegos de la Saturn me irán bien?

Sí, te irán muy bien... ¿pero cómo podéis hacer estas preguntas a estas alturas? ¡¡Claro que no, hombre!!

Sergio Liñón (Barcelona)

Fútbol para MegaDrive.

Hola Yen, espero que me respondas a estas preguntillas:

¿Sacarán más adelante «Tomb Raider 2» para Saturn?

Es una posibilidad, pero siéntate por si acaso.

¿«Resident Evil» para Saturn es un buen juego? ¿Me lo recomiendas?

Sí, es un gran juego que te va a divertir -y a asustar- mucho, mucho tiempo.

¿Cuál es más divertido para mi Mega Drive el «ISS Deluxe» o el «FIFA 97»?

Yo me compraría el «ISS Deluxe» aunque ya sabes que no tiene ligas nacionales ni clubes.

Juan Carlos Funes García (Granada).

Conectar dos PlayStation.

Hola Yen, tengo algunas preguntillas que hacerte:

¿Hay juegos eróticos en PlayStation? ¿Por qué no los comentáis?

No hay juegos eróticos para PlayStation. Bueno, a no ser que mires a Lara Croft con malos ojos...

¿Para qué sirve conectar dos PlayStation?

Para jugar a la vez con el mismo juego, pero en dos televisores. Se conectan mediante el Link Cable y hacen falta, además de este conector, dos juegos, dos consolas y dos "teles" (y dos jugadores).

He oído que una PlayStation se puede conectar a un PC, ¿para qué sirve esto?

Las consolas de desarrollo se conectan al PC para programar. También se conecta al PC la Net Yarozee que, cómo sabes, sirve para programar a bajo nivel y para conectarse a Internet para dejar tus programas o recoger paquetes de desarrollo. Pero una PlayStation normal no se puede conectar a un PC.

Jesús López (Cádiz)



Dudas sobre la calidad de Saturn.

Hola Yen, me llamo Sergio y poseo una Saturn y unas cuantas preguntas:

En las páginas dedicadas al E3 vi que los desarrolladores se volcaron en PlayStation y N64. ¿Qué pasa con Saturn, se han olvidado de ella (dos páginas sólo)? ¿He hecho mal en comprarla?

Bueno, digamos que como se han vendido más PlayStation, los programadores prefieren programar para ella. Pero no pienses en absoluto que has hecho mal en comprarte una Saturn. No tienes tantos lanzamientos, pero, sinceramente, los grandes títulos para Saturn no tienen nada que envidiarle a los de PlayStation.

En los 9 meses que llevo con ella observo que salen pocos juegos. ¿Opinas que es una buena consola? ¿Sacarán otra antes del 2000? Di la verdad.

Saturn es una excelente consola que te va a proporcionar horas y horas de diversión. Y no tengas más dudas: disfruta de ella, y punto.

En cuanto a los rumores sobre una nueva consola de Sega... bueno, cada vez se oyen con mayor insistencia. Pero, con el corazón en la mano, el tema lo veo aún muy, muy lejano.

¿Cada cuánto se cambia la pila? ¿Se puede juegan sin pila?

Yo tengo la misma pila desde que compré la consola justo cuando salió. Son pilas de larga duración, así que no te preocupes. Sí, se puede jugar sin pila sólo que no salva las partidas ni las configuraciones de los controles como hora, fecha o idioma del sistema operativo.

¿«Quake» o «Duke Nukem»?

Yo prefiero «Quake» que es técnicamente más avanzado, pero los dos son geniales.

Sergio Egido (Madrid)

¿«F-1 ´97» o «V-Rally»?

Hola Yen, amigo mío, te quería hacer unas preguntas y, si puedes, me las respondes:

Va a salir algún juego de «Dragon Ball»para Nintendo 64?

Es probable que termine saliendo, pero por ahora no hay ningún dato al respecto.

¿Para ti cuál es mejor: «Final Fantasy VII» o «Zelda 64»?

Como insistís con la pregunta, me explicaré un poco más. Para empezar, de «Zelda» no se ha visto nada jugable, para continuar son consolas diferentes y para terminar tampoco son el mismo estilo de juego. Pero mi experiencia con otros «Zelda» me hace tener muchísimas esperanzas en el de N64 y si se cumplen probablemente lo prefiriera a «FFVII» que me parece demasiado lineal. Claro, que todo esto es elucubrar porque «Zelda» aún no ha salido y «FFVII» está a punto de hacerlo.

¿«Dragon Ball Ultimate Battle 22» o «Resident Evil»? ¿«F-1 97» o «V-Rally»?

Si quieres «Resident Evil», espera un poco para hacerme con el «Director's Cut» que además de tener íntegra la primera parte añade nuevas escenas y un nivel extra-fácil. Si quisiera un juego de Gokuh me pillaría el «DB Final Bout», pero elegir entre «Dragon Ball» y «Resident Evil» depende de tus gustos. Yo me quedaría con «Resident Evil», pero... Algo parecido me pasa con «F-1» y «V-Rally». Personalmente prefiero «V-Rally» porque me gustan más los rallys. Pero si te gusta más la Fórmula 1, «F-1 ´97» te va dejar con la boca abierta. Bueno, además puedes comprate los dos porque no son para nada incompatibles.

Alejandro Moreno (Barcelona)

EL CORCHO



¿Es divertido «FF VII»?

Felicidades por vuestra revista, que es mi favorita desde el primer número. Tengo una PlayStation, una GB y una NES ¿Tienes tiempo para mi?

¿Qué juego me recomiendas entre «DB Final Bout», «SF EX Alpha» o «Fighters Impact»?

El mejor puede ser «Street Fighter EX», aunque si te gusta Dragon Ball, el Final Bout me parece muy bueno.

¿Es divertido «FF VII»? ¿Me cansaré de buscar?

Supongo que te habrás leído la Review de este mes, por lo que poco más te puedo decir. Tan sólo que tienes que saber a qué tipo de juego te enfrentas: es un juego de rol, y por tanto tendrás que leer muchos textos, efectuar muchos combates estratégicos, ir a comprar items y armas... Es un gran juego, pero para jugarlo muy reposadamente y disfutar con sus imágenes y con su historia.

¿«Croc» o «Crash Bandicoot 2»?

A mí personalmente me gusta un pelín más «Crash 2», pero si te gustan las plataformas no puedes perderte «Croc».

¿Habrá alguna novedad importante para GB antes de Navidad?

Sí: «Donkey Kong Land 3», «Jurassic Park 2», «Hércules», «Tetris Plus», «Superman», «Goldeneye», «Turok»... No sé, seguro que se me olvida algo...

¿Qué sabes del CD de expansión de «V-Rally»?

Que puede que al final no salga y se vaya directamente a un futuro «V-Rally 2». Resulta complicado encontrar una vía para poner en la calle ese CD con el editor de circuitos.

David Corominas (Barcelona).

De ratones, sticks analógicos y volantes.

Hello, Mr Yen. My name is David y quisiera que me ayudaras a tomar una decisión.

Estoy ahorrando para la PlayStation debido a los juegos tan buenos que tiene, pero a su vez los juegos de N64 no se quedan atrás. ¿Después de un tiempo cuál me defraudaría antes teniendo en cuenta el elevadísimo precio de los juegos de N64?

¡Vaya mentalidad para comprar una consola! ¡Pensando que te va a defraudar!

Mira, David, si te vas comprar una consola pensando cuándo va a dejar de gustarte, mejor cómprate unos patines. ¡Hay que ser más optimista, oye!

En cuanto a lo de los precios de los cartuchos es algo que debes estudiar: piensa cuántos juegos vas a comprate más o menos al año, y echa cuentas...

¿Me puedes decir para qué servirá el ratón de PlayStation?

Sí, puedo. Para jugar mejor a aventuras gráficas, juegos de estrategia o de guerra. Por ejemplo: «Mundo Disco», «Z», «Red Alert», «Broken Sword»... Con el ratón el puntero se mueve más cómodamente por la pantalla.

¿Para qué juegos necesitaría el control analógico?

No es imprescindible para ningún juego, pero viene muy bien para los que contemplen esa opción como, por ejemplo, «Moto Racers», «Colony Wars», «Descent» y las aventuras gráficas en general.

¿Los volantes se pueden usar con todos los juegos de coches de la PlayStation? ¿Con cuáles?



Se puede usar con todos los juegos que lo acepten, que son la mayoría. Detrás de todos los juegos verás una lista de iconos que te explica con qué periféricos funcionan. Algunos de ellos son «V-Rally», «F-1 '97» o «Ray Tracers». Suelen coincidir con los que usan en stick analógico.

Por último, ¿necesitas comprar el cable RF para TVs sin euroconector?

Sí, tanto para PlayStation como para N64.

David castaño (Madrid)

Un millón de cartas.

Hola Yen, ¿cómo te va? A mí no demasiado bien, porque te he escrito un millón de veces y no me has publicado ninguna carta.

Tengo una preciosa PlayStation, una Super NES y un montón de preguntas que espero que me puedas responder sabiamente. Gracias por adelantado.

¿Qué tal está el «Wild Nines» de Shiny? ¿Es de plataformas? ¿Cuándo va salir a la venta? ¿Cuál es mejor «Abe's Oddysee» (tiene una pinta estupenda) o «Wild Nines»?

Yo no me preocuparía por «Wild Nines» que aunque promete ser una maravilla aún va para rato. Si te atrae «Abe's Oddysee», no le des más vueltas: cómpratelo.

«Wild Nines» va a tardar aún bastante en estar terminado, va a ser un plataformas de acción y siendo de Shiny seguro que es original y sorprendente, pero la verdad es que no se ha enseñado casi nada todavía.

Me gustan los juegos de pistola y quiero comprarme una, pero ¿la pistola de Namco que saldrá con «Time Crisis» será compatible con otros juegos? ¿La venderá suelta? ¿Cuál es mejor «Time Crisis» o «Krypt Killer»? ¿Predator o Justifier de Konami?

La pistola de «Time Crisis será compatible con todos los juegos de disparo pero se venderá conjunta e inseparablemente con el juego, que tampoco se venderá por libre. «Time Crisis» es mucho mejor que «Krypt Killer».

No sabría elegir entre una pistola u otra, además ahora salen algunas más al mercado como la Pump Action Gun que tiene un sistema de recarga como las escopetas, deslizando la pieza inferior.

Me gusta mucho «Air Combat» y aprovechando el precio al que está ahora querría comprarlo, ¿Es mejor que me espere a «Air Combat 2»? Lo mismo me pasa con «Tomb Raider», ¿me compro el primero o espero al segundo?

Mi consejo es que te compres «Air Combat 2» y el primer «Tomb Raider». «Air Combat 2» es mejor que el primero, y en cuanto a los Tomb Raider es mejor empezar las cosas bien, desde el principio. Después, seguro que va a salir de ti comprarte el «Tomb Raider 2» y no vas a tener que consultárselo a nadie.

Hace tiempo quise comprarme «Myst» pero no lo hice. ¿Está bien? ¿De qué trata? ¿Qué tal será «Myst 2»?

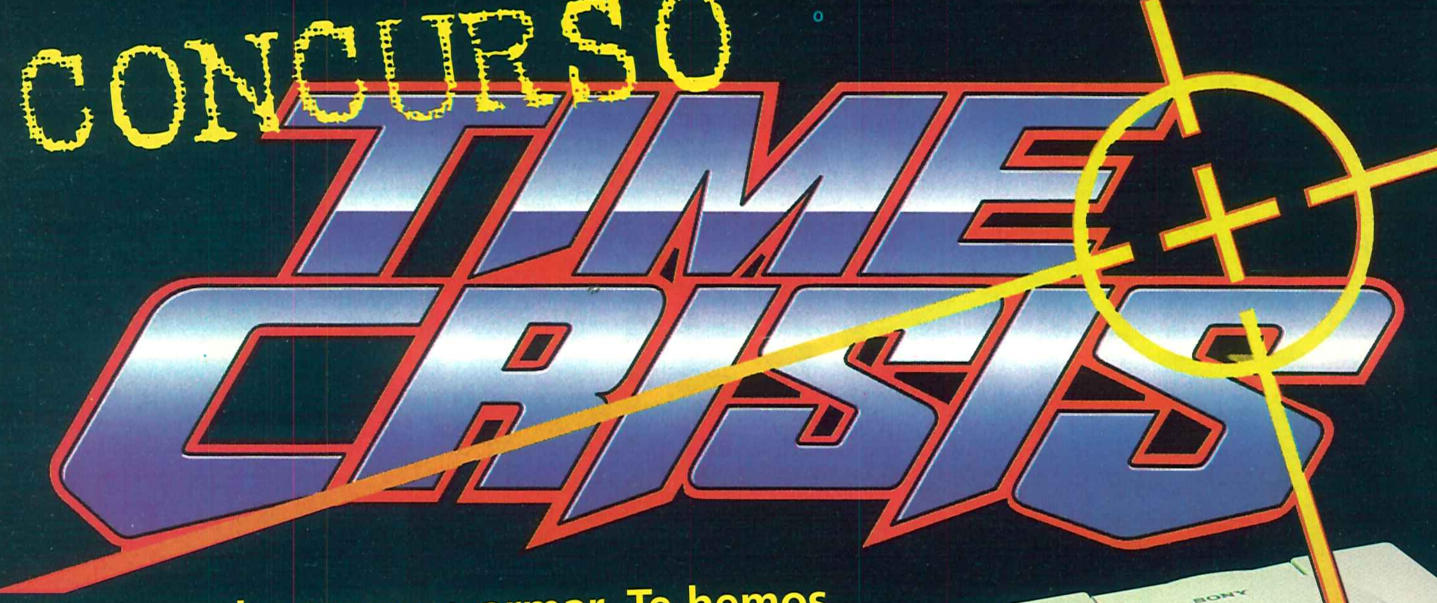
Es una aventura en la que para avanzar tienes que ir resolviendo puzzles, pero sin coger objetos y sin hablar con nadie, sólo a base de recoger información de libros, cuadros, papeles... Te mueves con un cursor sobre escenarios muy bonitos. Puede resultar un poco desesperante, pero si te gusta comerte el tarro está estupendo. «Myst 2» se llamará «Reaven» y va a ocupar cuatro CDs, así que imagina su calidad. Está al caer.

P-chi J. (Barcelona)

EL CORCHO



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora



Este mes la vamos a armar. Te hemos preparado un concurso explosivo en el que te ofrecemos la oportunidad de ganar 5 consolas Sony PlayStation y 15 packs de «Time Crisis» más la pistola "G-Con 45"

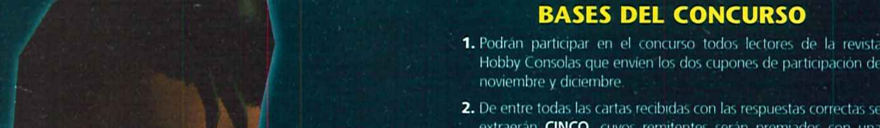


Afina tu puntería y dinos si las siguientes afirmaciones sobre «Time Crisis» son verdaderas o falsas:

1. «Time Crisis» ha sido programado por Namco.
2. Este juego se venderá conjuntamente con una pistola que se llama "G-Con 45".
3. Este título para PlayStation proviene de una máquina arcade.
4. «Time Crisis» es un simulador de carreras.
5. Este título sólo saldrá para la consola PlayStation.

Responde a estas preguntas en el cupón, pero no lo envíes aún. Espera a tener también el cupón del mes próximo.





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los dos cupones de participación de noviembre y diciembre.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **CINCO**, cuyos remitentes serán premiados con una consola Sony PlayStation, y un pack de «Time Crisis» más una pistola "G-Con 45". Posteriormente se elegirán **DIEZ** ganadores más, que serán premiados con un pack de «Time Crisis» y una pistola "G-Con 45". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La fecha límite de recepción de las cartas será el día **20 de diciembre de 1997**.
4. La elección de los ganadores se realizará el día **7 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.





namco

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,**63**
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivan	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed,The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	61, 65

Derby DaytonaUsa Crash Bandicoot trucos Theme Park Toshinden trucos trucos 64 trucos Sonic trucos trucos Turok Wild T Int. Super Star Soccer Secret of Evermore



Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66



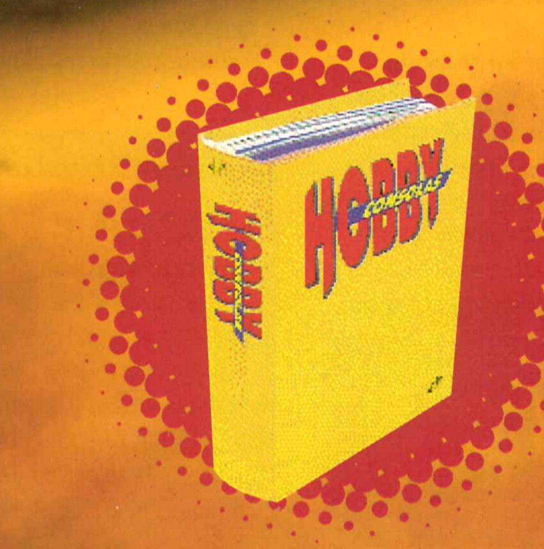


Nº 66 Estalla el duelo · Nº 68 Los Guerreros de Plata · Nº 70 El Último Combate · Nº 72 Un futuro diferente

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68,70 y 72 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.



Manx TT



SEGA SATURN

- ¡Menudo vehículo!:

En la pantalla de selección del tipo de transmisión que quieres utilizar pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., Z, Y. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido. Comienza la carrera y tendrás la posibilidad de montar sobre un carnero como si fuera tu motocicleta. No afecta para nada a tus habilidades como conductor, solamente supone un toque de originalidad.

K.I.Gold

NINTENDO 64

- Ver los créditos del final:

Espera hasta que los perfiles de los personajes aparezcan en tu pantalla y presiona ahora Z, L, A, Z, A, R para ver los créditos. No es un truco con grandes beneficios pero siempre es interesante conocer los nombres de unos buenos programadores.

- Jugar en el escenario "celestial":

Para acceder a este modo, ambos jugadores deben pulsar ABAJO+MK cuando seleccionen sus personajes. Todas las batallas siguientes serán en este escenario hasta que decidas seleccionar uno diferente.



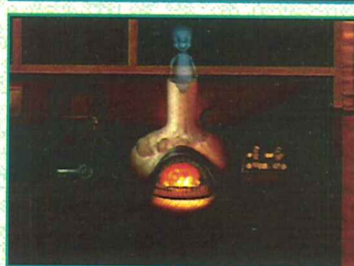
Casper: The Movie

PLAYSTATION

- Sé un auténtico fantasma:

Dirígete a la esquina superior izquierda de cualquier habitación. Manten pulsadas: ARRIBA+IZQUIERDA+L1+R1+START. Si lo has hecho correctamente, el juego se pausará. Repite entonces ARRIBA+IZQUIERDA y L1. Mientras mantienes pulsado R1 y START presiona (ABAJO+DERECHA) y entonces TRIANGULO. El juego se "despausará" y podrás ahora flotar sobre los muros presionando R1. El botón L1 te traerá de vuelta.





-Habitación secreta:

En el nivel 1, vete a lo alto de las escaleras y gira a la izquierda. Usa R1 para atravesar los muros y desciende. Aprovecha para coger objetos (hay más habitaciones secretas y ahora ya sabes lo que puedes hacer para encontrarlas).

NFL Quarterback Club'97

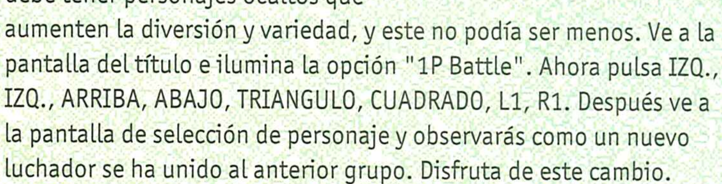
SEGA SATURN

- Opciones y equipos extras:

Te damos los mejores trucos de este juego de una sólo vez y esperamos que te sean de gran ayuda. En la pantalla de selección de equipos en el modo "PreSeason" introduce los siguientes códigos.

ProBowl Teams: X, X, X, Y, X, X
High School Skills: X, X, Y, R, X, Y
Mongo Players: X, X, Z, Y, X, Z
Midget players : X, X, Z, Z, X, Z
El balón no se cae de las manos : X, X, X, R, X, X
Minas en el campo : X, X, X, Z, X, X,
Turbo constante : X, X, XY, Y, X, Y
Modo Fumble (el balón se cae) : X, X, X, L, X, X
Pases de 100 yardas . X, X, Z, R, X, Z

Dynasty Warriors



PLAYSTATION

- Jugar con Sun Shang Xiang:

Todo juego de lucha que se precie debe tener personajes ocultos que aumenten la diversión y variedad, y este no podía ser menos. Ve a la pantalla del título e ilumina la opción "1P Battle". Ahora pulsa IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, L1, R1. Después ve a la pantalla de selección de personaje y observarás como un nuevo luchador se ha unido al anterior grupo. Disfruta de este cambio.

Burning Road

PLAYSTATION

- Modo espejo:

Recorrer los circuitos en la dirección contraria a la habitual puede ser muy sencillo. Lo único que debes hacer es girar nada más comenzar la carrera y el resto de coches seguirán tus pasos. Lo cierto es que si lo piensas, habrás duplicado tus circuitos sin ningún esfuerzo.

Speedster



PLAYSTATION

- Cuatro opciones:

Te presentamos unos cuantos códigos que pueden hacer que tus ganas de jugar aumenten considerablemente. Usa los siguientes códigos en la pantalla de títulos

Recorrido oculto: X, ARRIBA, TRIANGULO, ABAJO, R1, L1

Coches : ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, X, CIRCULO, CUADRADO

Recorrido inversos: IZQUIERDA, TRIANGULO, R1, CIRCULO, L1, ABAJO

Súper Campeonato: DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, X

Aumentar el número de campeonatos y duplicar el de circuitos no está nada mal, tienes juego para rato.



Consolate

Sony



VALUE PACK
CONSOLA SONY PLAYSTATION
+
2 CONTROLLER
+
TARJETA DE MEMORIA

26.900

Sony Playstation 22.900

Alucina



TIME CRISIS + PISTOLA 12.490

FINAL FANTASY VII 7.900

Playstation

Sega

Sega Saturn + Tomb raider



24.900



14.990

Sega Megadrive II + 6 Juegos

Saturn — Megadrive II

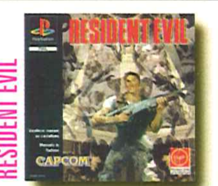
JUEGOS PLAYSTATION



HERCS ADVENTURE 7.790



SOUL BLADE 6.900



RESIDENT EVIL 6.790



ALIEN TRILOGY 3.990



DRAGON BALL 9.490



ODDWORLD 8.490

RAPID RACER 7.790



AGENT ARMSTRONG 7.990

JUEGOS SATURN



RESIDENT EVIL 9.490



SONIC JAM 9.390



LOST VIKINGS 2 8.290



SPOT GOES 2 3.990

2.500 m2 de exposición - todo tipo de software y accesorios para tu consola

MEGASTORES Ei SYSTEM

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15
FAX: (91) 468 03 35

BARCELONA
C/ GELABERT 4
TLF: (93) 419 20 40
FAX: (93) 419 68 67

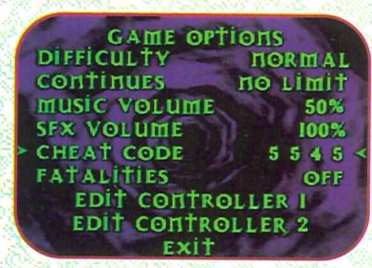
ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86



www.eisystem.es

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO HASTA AGOTAR STOCK *IVA INCLUIDO

War Gods



PLAYSTATION

- Trucos en forma de números:

Introduce todos estos códigos utilizando el CHEAT CODE de la pantalla de opciones. Te damos el código que activa el truco y para desactivarlo lo único que debes hacer es introducir ese mismo código pero al revés.

Free Play: 0705
P1 invencible: 2358
P2 Invencible: 1224
P1 más daño: 7879
P2 más daño: 3961
Final rápido: 4258
Fatality sencillo: 0322 (pulsa HP + LK para realizar el fatality)
Jugar con Grox: 6969
Jugar con Exor: 2791

Para desactivar estos siete que ahora te ofrecemos debes introducir la combinación numérica 5556.

Nivel 1: 5550
Nivel 2: 5551
Nivel 3: 5552
Nivel 4: 5553
Nivel 5: 5554
Nivel 6: 5555
Nivel 7: 5557

Hexen

PLAYSTATION

- Menú de trucos:

Para poner en marcha este truco ve a la pantalla de opciones y entra en Controller Setup Screen. Presiona R2 mientras pulsas DCHA., ABAJO, DCHA., TRIANGULO, X. Cuando escuches el sonido pertinente vuelve a la pantalla del título y verás que aparecen las palabras "Cheat Mode Activated". Ahora tendrás acceso al nuevo menú pausando el juego.

Shadows of the Empire

NINTENDO 64

Selecciona un lugar para salvar y pon Wampa Stompa como nombre. Selecciona 'Medium' como nivel de dificultad. Una vez que el juego haya empezado pulsa Start para pausarlo. Ve al menú de opciones y elige Control. Pon tu controlador en Traditional.

- Luchar como AT-ST:

Una vez que aparezca AT-ST en el segundo asalto del 'Battle of Hoth' presiona IZQUIERDA en el D-Pad y presiona DERECHA, C al mismo tiempo. Presiona ARRIBA en el D-Pad. Usa el botón C DERECHA para hacer scroll con la cámara hasta que veas AT-ST. Presiona ARRIBA para disparar.





Area 51

SEGA SATURN

-Modo Kronomorph:

No te asustes por el nombre, lo único que sucede es que puedes mejorar alguna de tus características realizando correctamente este truco, así que te aconsejamosque lo pruebes. No dispares a cualquier lado, solo a los tres primeros miembros del "Star Team". Cuando lo hagas, una breve imagen aparecerá. Al volver al juego podrás tomar el rol del Alien Hunter. Así de simpley así de sencillo.

Darlight Conflict

PLAYSTATION

-Passwords:

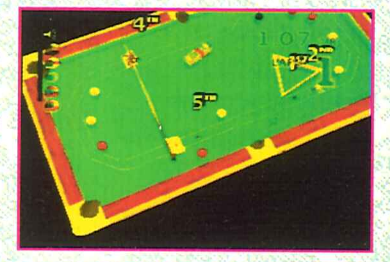
A continuación os ofrecemos los últimos 10 códigos, esperamos que los disfrutes.

Misión 41: VWKTGXDMQ
Misión 42: VBKMJJMGJ
Misión 43: VGVLJDMGJ
Misión 44: MSQVCCLTM
Misión 45: SQDVQHDJH
Misión 46: HGTJWGDSC
Misión 47: HJPGLKVCK
Misión 48: DGGPTXVVB
Misión 49: XCWCSDMPD
Misión 50: SDQTBJVQP





Micro Machines V3







PLAYSTATION

La lista de trucos de este CD parece no agotarse nunca, pero lo cierto es que cuantos más mejor, así que hemos pensado que quizá te interesen estos nuevos trucos. Todos los códigos pueden usarse en cualquier momento del juego con él pausado. Para desactivarlos, sólo necesitas volver a usar el código.

- **¡Menudo Saltito!**: CUADRADO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO

- **Modo DEBUG**: CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X. Ahora puedes utilizar cualquiera de los siguientes trucos.

Carrera rápida: SELECT + X
Mover cámara: SELECT + dirección
Mirar a un coche diferente: SELECT + L1/R1
Mover la cámara (in/out): SELECT + L2/R2
Coches "perezosos": SELECT + CUADRADO

Puedes utilizar el primero de estos cinco para acabar cuanto antes los tres niveles de dificultad y así poder acceder al Avanzado sin complicaciones de ningún tipo.

Porsche Challenge

PLAYSTATION





Siempre esperáis de nosotros lo mismo: una gran lista de códigos que os solucionen la vida o, al menos, cambien en algún aspecto vuestro juego. Pues habéis tenido suerte, esta vez os lo podemos ofrecer. Todos los trucos que vienen a acontinuación deben utilizarse en el menú principal:

- **Nueva vista:** TRIANGULO + CUADRADO + CIRCULO, L1, L2, R2, R1
- **Carrera loca:** ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA + SELECT
- **Tu coche salta:** CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO
- **Todos los coches saltan:** ARRIBA CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO
- **Voces altas:** ARRIBA, TRIANGULO, ARRIBA, TRIANGULO
- **Test del conductor:** DERECHA + CUADRADO, IZQUIERDA + SELECT + CIRCULO
- **Supercoche:** SELECT + CUADRADO, SELECT + CIRCULO, SELECT + CUADRADO + CIRCULO

Independence Day

SEGA SATURN

- Selección de nivel:

Ve a la pantalla de opciones e introduce como nombre FOX_ROX. Vuelve inmediatamente a la pantalla del menú principal y pulsa IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, X, Z, Y lo más rápido que puedas. Si lo has hecho corectamente aparecerá una nueva pantalla de trucos.

- Más y más:

Este no es el único truco que se activa de la misma manera. Utilizando otros nombres pero la misma combinación de teclas obtendrás muchas ventajas, como seleccionar avión, armas... Prueba estos passwords y ya nos contarás como te ha ido.

MR_HAPPY
GODZILLA
TOURIST
GO_POSTAL

(Nota: "_" significa que debes dejar un espacio).

Turok: Dinosaur Hunter

NINTENDO 64

- Códigos:

Parece que las posibilidades que esconde este juego nunca se agotan. Hace varios meses dimos una gran lista de trucos y ahora queremos ampliarlas con estos cuatro códigos que debes introducir en la opción Cheat de la pantalla del título.



Munición y armas ilimitadas: BLLTSRRFRND
Modo Quack: CLLTHTNMTN
Colores: LLTHCLRSFTHRNB
Algo extraño: NTHGTHDGDCRTDTRK

Mechwarrior 2

PLAYSTATION

- Los mejores passwords ...:

Son aquellos que te ofrecen las mismas ventajas que un buen truco, pero sin necesidad de hacerte un nudo en los dedos para acceder a todas las opciones ocultas que suele tener el juego. Prueba con esta lista de password y te sorprenderás de las cosas que se pueden llegar a lograr de manera tan sencilla:

Cruise Throttle: #AXO/A4YYA
Elemental Chassis: T/XO/AZ_#*
Extra Heat Sinks: #XXO/A4_y+
Extra Variance: T#XO/_AX__
Heavy Mechs: #OXO/A__O/
Invencibilidad: ##XO/A__UZ
Jump Jets: #YXO/A_YOL
Armas: TOXO/AX.TU
Misiones abiertas: T_XO/AXA_=
Tarantula Chassis: #/XO/A4_LY
Overweight mechs: #OXO/A__O/
Misiones abiertas: T_XO/A__O/

Coolboarders

PLAYSTATION

- Voz del comentarista:

¿A que no es lo mismo ver in partido de fútbol con o sin locutor? Aún cuando no estemos muy de acuerdo con sus comentarios preferimos soportarlo a tener que bajar el volumen. Normalmente los comentaristas depertivos son los que más "caldean" el ambiente y eso ocurre también en este juego deportivo. Si este comentarista te parece un poco soso prueba a cambiarle el tono de voz pulsando SELECT en la pantalla de opciones hasta que oigas un sonido algo extraño.



Tempest X

PLAYSTATION

- Pasar de nivel:

Durante el juego mantén pulsados: L1, R1, ARRIBA/IZQUERDA, TRIANGULO, CIRCULO, START y SELECT. Un ruido te confirmará que lo has hecho correctamente. Presiona ahora (mantén pulsados) L2, R1, X, TRIANGULO, y ABAJO para activar la segunda parte del truco. Cuando quieras avanzar mantén presionadas L1, L2, R1, R2.

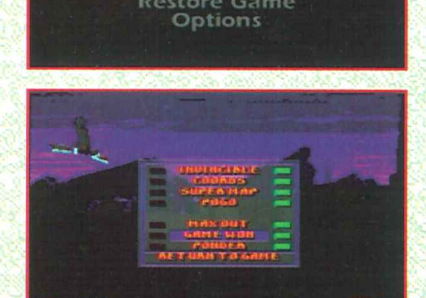


Dark Forces

PLAYSTATION

- Menú de trucos:

No hay nada mejor que tener todos los trucos en un mismo menú al que puedes acceder con una simple combinación. Comodidad y rapidez al mismo tiempo, eso es lo que te ofrecemos. Mientras juegas presiona IZQUIERDA, CIRCULO, X, DERECHA, CIRCULO, X, ABAJO, CIRCULO, X (pero sin pausar). Aparecerá el siguiente menú de trucos. Te describimos los efectos:



Invincible ... Modo Dios
Coord .... Muestra la posición actual
Supermap ... Muestra todo el mapa
Palmode ...... vuelve la pantalla del blanco al negro
Maxout .... Todas las armas y municiones
Pogo .... Capacidad de salto (super)
Gamewon .... Pasar de nivel

NHL FaceOff'97

PLAYSTATION

-Lo mejor de lo mejor:

Dentro de este juego se encuentran verdaderas joyas del deporte y su ayuda puede serte de gran ayuda. Entra en la pantalla "Create Player" e introduce los siguientes nombres:



Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander

Después introduce 1 como número de jugador, F como posición y 150 como peso. Pulsa TRIANGULO y entra en la pantalla "Sign Free Agents" para adquirir el jugador que acabas de crear. Este jugador tendrá la máxima puntuación en el ranking.



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Manuel y tengo una **Super Nintendo**. No sé dónde está la mano de oro, el gancho y el martillo en el juego **The Legend of Zelda**. ¡Muchas Gracias!

Manuel Quero (Madrid)

El martillo está en el cofre grande del Palacio de la Oscuridad del Dark World. El garfio está también en el Dark World pero en el cofre grande del Palacio Inundado. El guante del poder se esconde en el cofre del Palacio del Desierto del Light World.

¡Hola! Me podríais dar algún truco para el juego **Spirou** de **Super Nintendo**. Muchas Gracias.

Francisco Segura.

Cuando aparezca el Logo de Infograems pulsa la mismo tiempo Abajo + L. Sin soltarlos presiona X, A e Izquierda de tal manera que quedes pulsando Diagonal Izquierda/Abajo. Escucharás un grito de confirmación. Comienza a jugar normalmente y pulsa Select para avanzar. No te desesperes si no te funciona a la primera.

Hola, me llamo Juan Antonio y me gustaría saber algún truco para el **ISS** de **Super Nintendo**. Muchas Gracias.

Juan Antonio Lopéz (La Coruña)

Es posible ganar a todos los equipos fácilmente. Elige un equipo (Brasil recomendado) y mete un gol cuanto antes. Una vez que saque un jugador desde el centro recupera la pelota y con ellla en tu poder espera a que el partido se acabe. Tu rival no podrá quitarte la pelota.

¡Hola, amigos de Hobby Consolas! Me llamo Sergio y quisiera un truco para el **Crash Bandicoot** de **PlayStation**. ¡Gracias!

Segio Núñez (Málaga)

Introduce el password que te damos a coontinuación y tendrás todas las puertas del juego abiertas.

Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, 0, Triángulo, Triángulo, Triángulo, 0, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

Hola, soy Damián y me preguntaba si me podéis dar un truco para **Earth Worm Jim de Mega Drive**.

Damián Lobato (Madrid)

Para tener acceso a una pantalla secreta de selección de nivel comienza a jugar normalmente y pausa en cualquier momento el juego. Ahora pulsa A, B, X, A, A+X, B+X, B+X, A+X. Podrás avanzar de nivel en nivel.

Hola, me gustaría saber si tenéis algún truco por ahí para el juego **Kirby's Dream Land**. Lo espero con impaciencia.

Alberto Pérez (Gerona)

Pues tenemos dos trucos para que elijas. Si quieres aumentar la dificultad del juego pulsa Arriba, Select y A en la pantalla del título. Si lo que quieres es tener más vidas pulsa en la misma pantalla Abajo, Select y B.

¿Qué tal? Me llano Gorka y tengo el **Eternal Champions** en mi **Mega Drive** desde hace tres años. En todo este tiempo no he conseguido pasarme más que hasta el tercer enemigo. Me preguntaba si tenéis algún truco para este juego. Muchas gracias.

Gorka Bolea (Navarra)

Truco, lo que se dice truco, no te podemos ofrecer ninguno pero te podemos dar unas cleves para acabar de manera rápida con tus adversarios. En cada uno de los escenarios hay puntos estratégicos donde, al dar un fuerte golpe a tu rival estando bajo de energía, pondrás en marcha un "fatáliti". No son complicados, por ejemplo en el escenario de Midknigh golpéalo justo cuando esté a la altura de la puerta que hay a la izquierda y aparecerá un helicóptero.

¡Hola, socios! Quiero que me digáis la forma de pasarme la sección 3, nivel 3 de **Alien Trilogy** para **Saturn**. Gracias.

Antonio Manuel Asensio (Almería)

Lo único que debes hacer para dejar atrás este nivel es utilizar un password que te permitirá elegir donde prefieres comenzar. El código es FLYTOxx. En lugar de xx pon el número de fase que prefieras y solucionado.

¡Hola Hobby Consolas! ¿Sale en serio Chun-Li en **Breath of Fire II**? ¿Dónde?

Daniel Ibañez (Barcelona)

Para encontrar a Chun Li visista la ciudad de Bleak y habla con el mago. Coloca algo de dinero sobre la mesa y responde con un NO a las dos primeras preguntas y con un SI a la tercera. Chun-Li te acompañará.

Hola, me gustaría que me dijérais un truco para el **Sega Rally** que no sean ni el Modo Reverse ni el Lancia Stratos. Gracias.

José María (Madrid)

Nos lo pones muy difícil pero tenemos escapatoria casi para todo. Espera a la repetición de la carrera y presiona Abajo + C. Ahora, utilizando los botones L y R modificarás el Zoom.

Hola, desde hace un tiempo tengo una **Super Nintendo** y compré el **Super BomberMan 2**. Me gustaría saber si hay algún truco para termiarlo. Muchas Gracias.

Roberto Grandes (Burgos)

Para comenzar desde el principio con muchísimas ventajas debes introducir como password 1111. Por cierto, de nada.

Hola amigos. Me llamo Francisco y tengo un problema. En el juego de **Mega Drive Light Crusader**, en el subterraneo B-3 hay dos puertas que no sé como se abren. En una hay una inscripción en el suelo que pone "IRON GATE" y en la otra hay una bola, un barril explosivo y un cuadrado de los que se pueden arrastrar. ¿Qué debo hacer?

Francisco José Fernandez (Castellón)

Esto te pasa por no ser fiel a nuestra revista ya que en el número 60 viene todo perfectamente explicado, pero bueno, seremos buenos ante todo. Para abrir la primera de las puertas debes pisar las baldosas siguiendo este orden: G-A-R-R-I-O-T-T. Respecto a la segunda no sé bien a que habitación te refieres pero posiblemente tendrás que utilizar el barril para poner en marcha una plataforma y así llevar la bola hasta un mecanismo que active la puerta.

Compra tus juegos en



y ahórrate 500 pta.*

HOBBY CONSOLAS

Lucky Luke





~~10.990~~ 10.490

Extreme G

NINTENDO64



~~13.490~~ 12.990

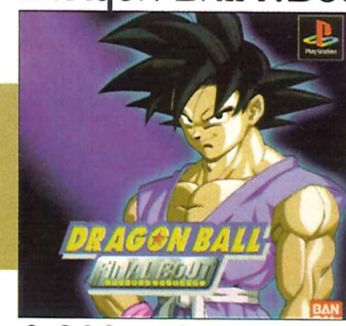
Golden Eye 007

NINTENDO64



~~8.490~~ 7.990

Dragon Ball F.Bout



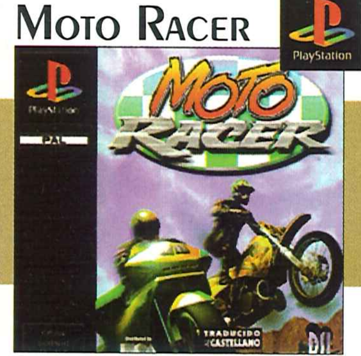
~~8.990~~ 8.490

Hercules



~~7.490~~ 6.990

Moto Racer



~~7.990~~ 7.490

Rapid Racer





~~7.490~~ 6.990

S.Figther Ex Plus Alpha



~~7.490~~ 6.990

Quake



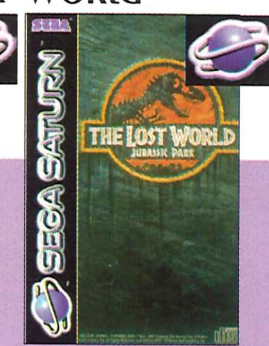
~~8.990~~ 8.490

Sega Touring Car



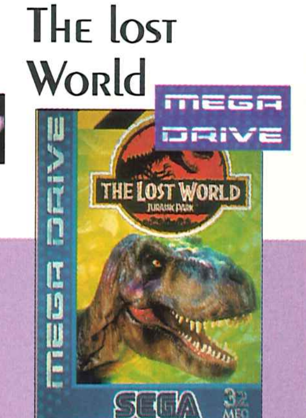
~~8.990~~ 8.490

The lost World



~~8.990~~ 8.490

The lost World



~~9.490~~ 8.990

Rellena y envíanos este vale o ven a tu Centro MAIL más cercano

* oferta válida sólo para los productos de ésta página.

- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta **este vale** al realizar la compra de lo que has seleccionado y te **ahorrarás 500 ptas** en tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
- ¡Corre!, Infórmate en el teléfono 902 17 18 19

CHBC

OFERTA VÁLIDA HASTA 30/11/97

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL ....POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)
MODELO DE CONSOLA ....
PRODUCTO PEDIDO ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ URGENTE



NOVEDAD EN ESPAÑA

MORTAL KOMBAT 4





EL NUEVO DESAFÍO

El juego de lucha más polémico de la historia está otra vez entre nosotros. Estamos nada menos que ante el esperadísimo «Mortal Kombat 4», aunque en realidad se trate de una entrega más avanzada de lo que su número indica.

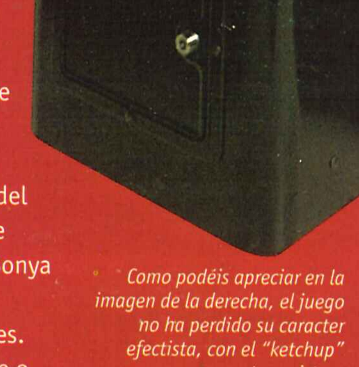
Esta vez, sin embargo, Midway nos ofrece un cambio más radical con respecto al resto de la serie. Por primera vez los luchadores han sido creados mediante polígonos (unos 3.000 por barba, según el mítico programador Ed Boon) lo que proporciona al juego un aspecto mucho más acorde con el resto de los juegos de lucha que rondan actualmente por los salones. Pero que nadie se alarme. El juego mantiene la atmósfera siniestra, tenebrosa e inquietante de toda la saga (así como su caracter "ultra agresivo" y sangriento), sólo que ahora muestra una apariencia más moderna y atractiva, y además se une al club de las 3D (aunque los combates se sigan desarrollando en un sólo plano, como en sus antecesores). La culpa de esta transformación gráfica la tiene una nueva placa propiedad de Midway llamada Zeus, que es capaz de manejar más de 1 millón de polígonos por segundo, según sus creadores.

Pero además de está espectacular metamorfosis técnica, el juego llega cargado de novedades, empezando por los nuevos miembros del plantel de luchadores tales como Shinnok, Quan Chi o Fugin, que se unen a los archiconocidos, Rayden, Scorpion, Liu Kang, Sub Zero, Sonya y demás protagonistas del torneo.

Aunque más atractiva resulta la inclusión de armas en los combates. Así como suena. Ahora será posible utilizar espadas, armas de fuego o hachas para debilitar aún más la resistencia del rival. Estas armas aparecerán en un momento determinado del combate, y si se les caen a los luchadores durante el mismo, no podrán volver a recogerlas.

También ha habido cambios en los fatalities (más crudos y realistas que nunca) y en el concepto de lucha, que ahora cuenta con más combos y nuevos movimientos en el aire.

Sin duda, todo un regalo para los incondicionales de la serie. No perdáis un segundo para probarlo en los salones New Park de Madrid y Barcelona.



Como podéis apreciar en la imagen de la derecha, el juego no ha perdido su caracter efectista, con el "ketchup" como protagonista.







Como en las anteriores entregas, no todos los luchadores están disponibles desde el comienzo del juego. La máquina os ofrecerá un determinado plantel, y a base de ganar combates podréis ir descubriendo al resto de los luchadores del juego.



La inclusión de armas durante los combates ha aportado al juego un nuevo aire. Ahora los enfrentamientos resultan mucho más espectaculares.







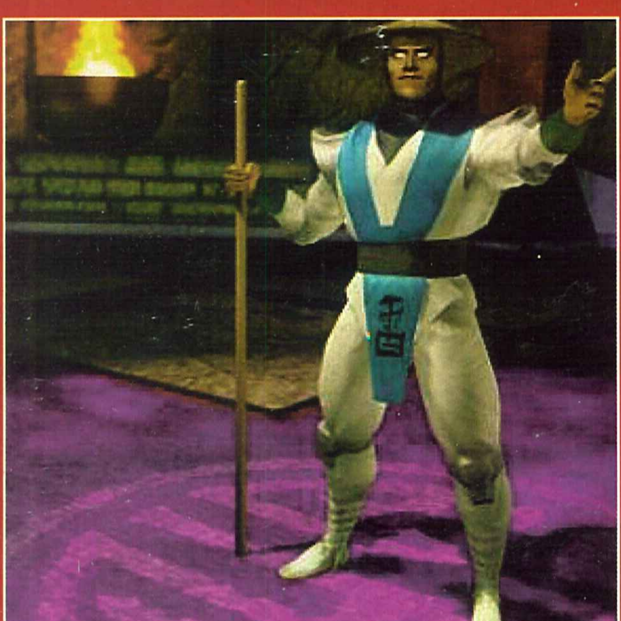
En esta nueva versión de «Mortal Kombat» se presentan algunos luchadores nuevos, que se unirán al grupo habitual formado por los Scorpion, Rayden, Liu Kang, Sonya o Sub Zero. Muchas caras conocidas.

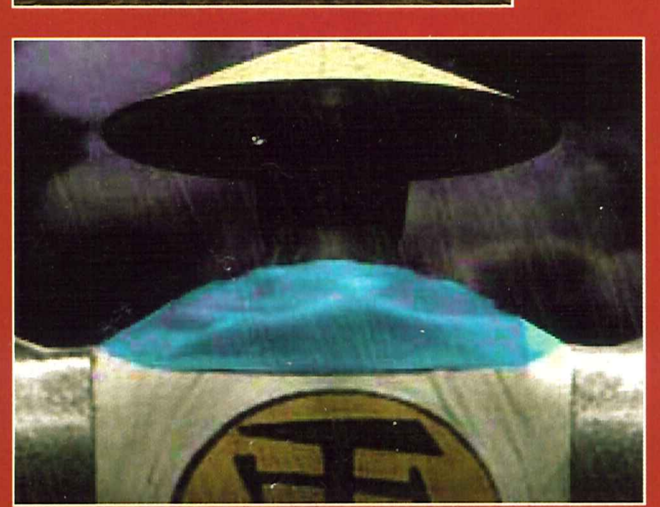


La aparición de los polígonos por primera vez en la serie han transformado radicalmente la imagen del juego. Ahora su aspecto está más acorde con los tiempos actuales.

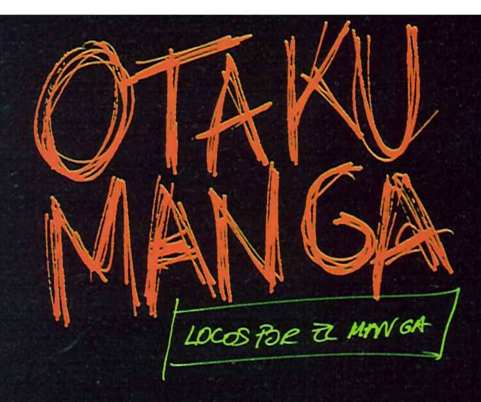


EL RENOVADO ASPECTO GRÁFICO Y LA APARICIÓN DE ARMAS EN LOS COMBATES MARCAN ESTA NUEVA ENTREGA DEL "MORTAL KOMBAT"









Primero la conocimos por sus aventuras en versión manga. Luego pudimos disfrutar de sus misiones imposibles en una animación de increíble calidad. Hasta hace poco nos mostraba la resistencia de cierta marca de pantalones. Y ahora, la teniente Kusanagi llega hasta las pantallas japonesas de PlayStation para acabar con toda una serie de terroristas de élite. Estamos hablando, por supuesto, de

Ghost in the shell, del manga al videojuego

La Historia

En el año 1998 se creó un Neurochip, un procesador de increíbles características que en el año 2028 pondría en funcionamiento la producción de inteligencia artificial. En tan sólo un año la tierra se pobló de Cyborgs apenas distinguibles de los seres humanos y muy superiores a ellos por su naturaleza mecánica.

Precisamente, la "Patrulla Especial Fantasma" es un grupo organizado de cyborgs armados hasta los dientes a las órdenes del gobierno, liderados por la teniente Kusanagi y encargados de combatir a los Hackers.

Los Hackers son ladrones informáticos, piratas de gran habilidad en el manejo de datos por redes, que tratan de sustraer información del gran "Ghost" cambiando la información obtenida por otra totalmente equivocada o por virus ocasionando daños sustanciales. "Ghost" es el nombre que recibe el ordenador central que contiene toda la información y todos datos del mundo. Una especie de super Internet, manejado por los directivos más importantes del planeta.

Y entre todo este lío de computadoras y neurochips, surge una duda en las complejas mentes de los cyborgs. Los humanos parecen estar dotados de algo que ellos no llegan a comprender. Una esencia que sus mecánicos, pero casi perfectos cuerpos, no pueden imitar. Se trata del espíritu, al que los cyborgs denominan personalmente como "ghost" (este ya no tiene nada que ver con la computadora).

"Ghost in the Shell", el espíritu dentro de la concha...

Una banda sonora muy especial

La música que acompaña el film de animación puede resultar un tanto extraña, pero al igual que pasó en Akira, la película y su argumento se merecían una banda sonora fuera de lo común. El resultado, espectacular y extravagante donde los haya, ha dado como fruto 2 CDs, que podemos resaltar como super ventas en todas las tiendas con productos de importación de nuestro país por las que han pasado.

Ghost in the Shell, Original Soundtrack: Música original del film. increíble, fantástica, rara. Os recomiendo este CD a todos, pero en especial a quienes buscan algo distinto.

Ghost in the Shell, Real Image Album: Si el anterior CD era raro, este además de incluir antiguas melodías remezcladas y mejoradas tiene intercaladas pistas habladas de los personajes. Las composiciones, geniales, las pistas habladas, aguantables sólo por los nipones.





El Manga

Se publicó en España en 1993 bajo el título "Patrulla Especial Ghost", aunque vio la luz en Japón en el 89 como Kookaku Kidootai.

Este título resaltó de entre los publicados por Planeta de Agostini, por contar con un extraño formato (algo más grande de lo habitual), y por la inclusión en cada uno de sus 8 fascículos de una serie de páginas a todo color que lo adornaban de gran manera. Además, el papel y la impresión tenían un nivel muy alto (cosa que se echa en falta en la mayoría de publicaciones manga).

La historia se mueve a partir de la trama antes resumida, de la que parten varias historias entrelazadas, siempre centrándose en los mismos personajes.

Personalmente, le aconsejo a todas aquellas personas amantes del género cyber-punk que lo busquen por las librerías especializadas.

El Anime

Fue el estreno principal de Manga Video quien la lanzó a bombo y platillo arrastrada por una campaña preparada para que ningún fan del manga se sintiese indiferente a su paso. Posters, pegatinas, carteles, incluso un pase por Canal +, la dieron a conocer a quienes no veían más allá de las "ondas vitales". A estas alturas, pocos son los aficionados que no han disfrutado de "Ghost in the Shell".

El film tiene 75 minutos de duración y cuenta con un excelente nivel de animación. Los diseños han reformado a la teniente Kusanagi que está lejos de alcanzar la gracia y belleza originales, pero aparenta tener un perfecto cuerpo humano.

Como argumento original para la película, tenemos a Kusanagi persiguiendo a un hacker con la habilidad especial de introducirse en la mente de sus víctimas. La teniente tiene además la inquietud de querer conocer los sentimientos de los humanos provocados por el "ghost", y no puede centrarse todo lo que debiese en su trabajo. Si te gustó Blade Runner, esta puede ser la opción animé que nunca lograste encontrar.







Masamune Shirow, creador del manga, no participó en la película, lo que se aprecia en los cambios físicos de los personajes, sin embargo la calidad de la animación es soberbia.

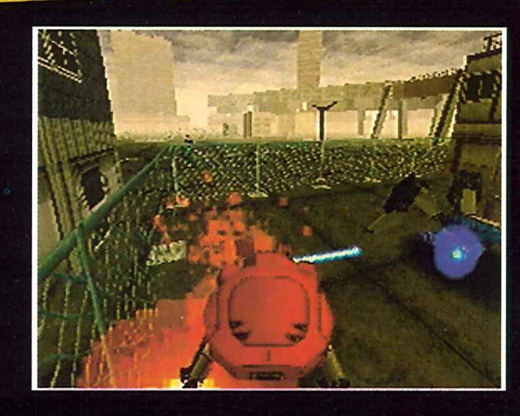
El Juego

Por fin llegamos a lo que nos ha hecho tomar el tema. «Ghost in the Shell» salió en Japón a la venta hace un par de meses, y ha resultado ser uno de los Shoot'em Up en entorno 3D para PlayStation más originales y jugables de todos los tiempos. El diseño de personajes está realizado por el mismísimo Masamune Shirow, creador de la serie.

En el juego manejas uno de los robots-arañas de la patrulla especial. Estos mini tanques de asalto son capaces de saltar, trepar paredes verticales, pegarse al techo, disparar y lanzar potentes bombas, todo ello con una velocidad y soltura increíbles.

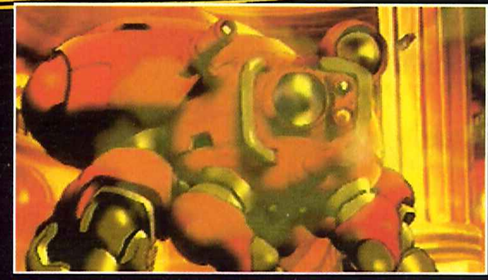
El juego se divide en doce fases, cada una con distinta misión. Debemos eliminar comandos enemigos, desactivar bombas, perseguir un camión a toda velocidad...

Antes de dar comienzo a cada fase, nos será explicado el contenido de la operación



mediante imágenes holográficas, tal y como sucedía en la película. Muy espectacular.

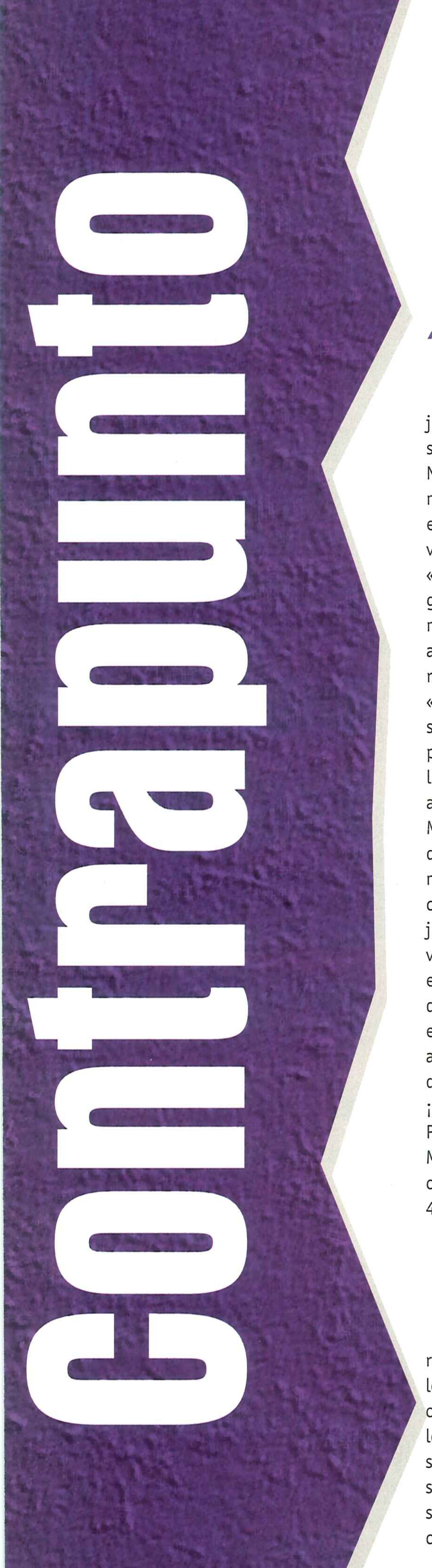
Y para espectacular, las animaciones utilizadas en la intro y los intermedios de fases (cada uno con una duración media de 45 segundos). ¡Ya quisieran muchas series y películas de animé! El apartado musical no se ha dejado a un lado, ya que contiene temas que te envuelven a la perfección, y que mantienen el espíritu futurístico de esta tecno-historia. ¡Ojalá llegue a España!





Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales



Estas páginas están enteramente dedicadas a que manifestéis vuestras opiniones y comentarios. Enviad las cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS.
C/ De los Ciruelos no 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: CONTRAPUNTO.

No a las campañas "antivideojuegos".

De Pedro García García

Quiero opinar sobre la polémica desatada por el juego «Carmageddon» de PC, del que como todos sabréis, se ha pedido su retirada del mercado. Naturalmente, con la llegada de la Navidad, los medios de comunicación (no todos) deben empezar su campaña de desprestigio a los videojuegos. Hay que reconocer que la idea del «Carmagedon» de atropellar, aplastar y rematar gente por la calle puede resultar un poco macabra, pero por esa regla de tres, todos, absolutamente todos los videojuegos habría que retirarlos del mercado, incluso el ¿"infantil"? «Mario Bross.», que ya desde su primera entrega se dedicaba a aplastar inocentes tortugas. Mucho peor es lo que hacía el malo de Bowser, al que se le puede acusar de secuestro ni más ni menos que a una princesa. Igual que hablo del "agresivo" Mario, puedo hablar de todos los juegos de disparo donde debemos matar gente, juegos de coches por la velocidad, juegos de lucha por la violencia y la agresividad, etc... En fin, señores, no debemos hacer ni caso a estas campañas antivideojuegos y seguir disfrutando de ellos. ¡¡Vivan los videojuegos!!

Por último, mandar un "friendship" a Manuel Martín Vidal por denunciar ese tema de las campañas antivideojuegos en el programa Game 40, emitido el día 28 de septiembre.

En fin, señores, no debemos hacer ni caso a estas campañas antivideojuegos y seguir disfrutando de ellos. ¡¡Vivan los videojuegos!!

Pedro García García

Pocos concursos de Sega

De Sonic 8 a Hobby Consolas

Quisiera realizar una crítica a esta querida revista. No me gusta el trato que están recibiendo los poseedores de Saturn, y yo como tal que soy, os mando este mensaje. Pondré un ejemplo: en los concursos que hacéis, de cada 10 sorteos, 6 son de PlayStation y dos de Saturn. Prueba de ello son los dos últimos números, donde no sale ni un sólo concurso para Saturn. Otro ejemplo es aquel concurso que hicisteis de "rasca y gana", en el que se podía conseguir una consola PlayStation, un descuento y hasta seis juegos. Yo esperaba que al mes siguiente fuera uno de Saturn, y cual fue mi sorpresa cuando vi que no era así y que sólo lo hacéis con la consola de Sony. Y es que se os ve el plumero con la PSX. En fin, para resumir creo que he sabido representar lo que sienten los usuarios de Sega Saturn, que están siendo marginados.

Nota de HC: La mayoría de los concursos que aparecen en nuestra revista son iniciativas promocionales de las propias compañías. En HC estamos encantados de realizar concursos con todas ellas, pero no siempre depende de nosotros.

La buena labor de Sega.

De David Mur a Shigeru

Sega no se está yendo a pique, lo que ha pasado es que no se ha dedicado a hacer juegos y juegos para Saturn y ha dejado totalmente abandonadas a las otras consolas. Puede que sea la menos vendida en Japón, pero ¿qué tiene que ver? Esto es España. De todas formas si han vendido pocas es porque miles de "japonesitos" ponen sus esperanzas en la N64 porque les fue bien con la SNES, sin comparar juegos ni nada. Pero les espera una buena con el 64DD.

Por cierto, prefiero 11 miserables juegos a 26 infantiles o refritos de juegos de SNES (como muy bien dijo Manuel Pregal). Prefiero gastarme 25.000 pelas y tener la Saturn con el genial «Tomb Raider», a gastarme 30.000 pts en la Nintendo 64 con un mando y sin juego. Los que lo tenéis crudo sois vosotros, los "Nintenderos".

Las ventajas de N64

De "R"a Manuel Rodelgo

Tu carta es ciertamente contradictoria: si dices que es posible que N64 sea mejor que las 32 bits, ¿por qué intentas demostrar que no lo es? Ten en cuenta que criticas el pilar fundamental de toda consola, el juego (gráficos, originalidad, número,

precio). Respecto al número de novedades, la clave es la siguiente: los juegos de la 64 bits de Nintendo salen "con cuentagotas" y al 100% de pureza, es decir que la inmensa mayoría están entre los mejores de su género. Si tú prefieres que salga el triple de juegos y te cuelen en su mayoría mediocridades, allá tú. Vamos con el precio. ¿Pretendes que «TUROK» valga lo mismo que un juego como «TENKA», que está a años luz por debajo del primero?

En cuanto a los gráficos, dudo mucho que hayas visto alguna textura de N64 "en vivo", y si lo hiciste seguro que tenías las gafas empañadas (porque no me explico cómo puedes hablar así de las texturas más nítidas, sólidas y perfectas de los videojuegos). Sigamos con la famosa niebla; hay que aplaudir el esfuerzo de los programadores por tratar de esconder el famoso efecto de formación de escenarios con efectistas nieblas - lo cierto es que juegos como «MARIO 64», «MARIO KART 64» o «WAVE RACE 64» no las necesitan - sin embargo los programadores de SATURN y PSX o no pueden incluir este efecto (limitaciones de la máquina) o prefieren aprovechar ese tiempo montando juergas en las tabernas cerveceras de al lado.

Terminaré hablando de los "refritos" (he de reconocer que la palabreja es original y divertida). Te diré una cosa: muchos de los compradores de una N64 hemos pasado a este soporte para poder disfrutar de los juegos que tú criticas, y es que cuando un juego es una obra maestra en 8 y 16 bits (por ejemplo «MARIO» o «ZELDA») su conversión a los 64 bits no sólo es inevitable, sino exigible (desde nuestro modesto punto de vista).

Un último dato: la famosa y prolífica SONY va a poner a la venta (tras mucho idear) un mando con joystick incorporado, y atención ¡otro que vibra! Como tu decías, ¿VAGANCIA O FALTA DE IDEAS?

Que se trate igual a todas las consolas.

De Pablo

He escrito esta carta para dejar las cosas en su sitio en lo referente a las consolas de 32 bits: Saturn y PlayStation. Soy poseedor de la primera de ellas y la disfruto desde el 9 de Febrero de 1996, y en todo este tiempo he sacado muchas conclusiones, que os expongo a continuación. No obstante, antes quiero señalar que todas las revistas, todos los periodistas y la gente en general critican a la Saturn en favor de la PlayStation, manchando así el nombre de Saturn y el de Sega. Pero vayamos por partes. La PlayStation es una gran máquina, con increíbles capacidades técnicas, como afirma todo el mundo, pero la Saturn también las tiene, aunque nadie crea ni apoye esta afirmación. Si no lo fuera, ¿cómo habrían podido crearse para ella juegos tan buenos cómo «TOMB RAIDER», «NIGHTS», «PANDEMONIUM», «FIGHTER MEGAMIX» o «RESIDENT EVIL»? Esos juegos, unos pocos de los muchos que podría decir, muestran una calidad gráfica impactante, una jugabilidad sorprendente, un sonido de lujo y diversión por todos los lados. ¿Cómo han podido crearlos? ¿Ha sido suerte o pura realidad? Yo creo que ha sido lo segundo, y que lo cierto es que la Saturn es una máquina tan potente o más que la PlayStation, piense lo que piense la mayor parte de la gente. Lo que ocurre es que no es aceptada ni respetada por el público, que somos al fin y al cabo quienes arbitrariamente decidimos la suerte de estas grandes máquinas.

Y con esto, lo que quiero decir es que se debería tratar igual a la Saturn que a la PlayStation, pero no por pena, sino porque realmente se lo merece. En esto, también os incluyo a vosotros, Hobby Consolas, que tratáis mejor a la PlayStation que a la Saturn, cuando ambas son merecedoras de el mismo trato.

Y con esto, lo que quiero decir es que se debería tratar igual a la Saturn que a la PlayStation, pero no por pena, sino porque realmente se lo merece.

Pablo

Los videojuegos y el cine

De APO a todos

Para variar un poco el tema de la sección, escribiré sobre «Tomb Raider» y «Resident Evil», ahora que asoman sus continuaciones. Ambos han hecho que un aprendiz de arte (el videojuego) se acerque a un joven arte (el cine). El primero, mediante la cámara móvil, que tan buenos resultados crea en el cine y que tan cinematográfico parece en este videojuego (y que proteste quien no quedó con la boca abierta cuando la cámara se aleja en el momento en que subimos a lo alto de la esfinge, o entre sus patas). El «Resident Evil», por otro lado, aprovechó el recurso de la quietud para - ayudado por una escalofriante música - hacernos estremecer más ante un pasillo vacío que ante el mismísimo Tyrant. Yo me compré una PSX por estos dos juegos. Y como todos, deseo que «Tomb Raider 2» no sea unas cuantas fases más para exhibir las cinemáticas curvas de Lara y que «Resident Evil 2» no se convierta en más carne de zombie para mutilar con nuevas armas. Espero que ambos nos hagan sentir que los videojuegos pueden, a parte de divertir, trascender y convertirse en algo que no tenga nada que envidiar a ningún arte.

Sentemos la cabeza.

De Karrato a Frano, David Guerrero y alguno más

Demonios, esto es el colmo. ¡Bienvenida la 3ª guerra mundial! Parece la película de El Bueno, el Feo y el Malo (cada consola que se dé por aludida en su papel). Cada consola a ver quien cae, y la verdad más grande es que el único ganador de la guerra es el que decide no participar en ella.

Esta carta puede servir para que algunos seguidores incondicionales de su consola puedan razonar. Si uno se compra una PSX y su vecino una N64, el de la Play va a invitar a su vecino para fardar con el «Tomb Raider», pero el de la Nintendo, pese a que se va a ir asombrado, no lo va a admitir. Lo que va a hacer es invitar a su amigo a jugar a su consola, y su amigo (que cada día que va pasando lo va siendo menos) va a aceptar el reto, y se lo va a pasar bomba con el «Mario 64», pero no lo va a admitir. Porque la verdad, la única verdad, es que estas guerras están producidas por un pecado capital: la envidia. Porque a cada uno le gusta lo que no tiene.

Pero seguro que no se dan cuenta de que están discutiendo por algo que no les concierne, y es que las consolas se hicieron para entretenerse. Compañeros: sed sanos y sentad la cabeza.

Porque la verdad, la única verdad, es que estas guerras están producidas por un pecado capital: la envidia. Porque a cada uno le gusta lo que no tiene.

Karrato



Que no me toquen la PlayStation.

Una carta para A.A.A.

Escribo a todos aquellos que se meten con la PlayStation, y en especial a A.A.A., que escribió en el número 73. Estoy de acuerdo contigo acerca de los juegos «Pinball» y «Namco Museum» (el que sea, 1, 2, 3...). En mi opinión, esos juegos no merecen la pena (y creo que esto también lo piensa mucha gente), pero lo que tú has hecho ha sido mencionar los juegos más malos de esta consola. Se te han olvidado títulos como «Resident Evil», «Broken Sword», «Hexen», «Destruction Derby», «Tekken 2», «Soul Blade» y muchos más que no menciono por no dejar por los suelos a la Nintendo 64, porque al paso que va sacando juegos no llegará ni a los 100 en un par de años. Nosotros, los que tenemos o vamos a tener la PlayStation, podemos disfrutar de una gran variedad de juegos. Además, los juegos de N64 no valen casi nada, igual que la consola. Te dejo esto para que vayas reflexionando sobre lo que escribiste.

Arriba y abajo.

De "Air Peluca" a todo el que quiera aprender

Primero quiero dejar claras mis intenciones: aclarar quién está arriba y quién está abajo. Empezaré con una pregunta: ¿qué os parece el «ISS 64»? Para mi es el mejor juego de fútbol de la historia, superando además claramente al de PSX. No lo digo yo, lo dice la revista. Pasamos ahora al tema de los juegos: ¿Habéis jugado al «Mario Kart» a cuatro jugadores? Flipante. ¿Y que tal el «Turok»? Los juegos ya no son tipo «Doom», son tipo «Turok». En cuanto al 64DD, ¿a qué jugáis? Amigos Rappeles, no seré yo quien se atreva a desprestigiar un producto de la "Gran N" sin haberlo probado antes. ¿Vosotros sí? Cuando disfrutemos del «Zelda DD» ya hablaremos. Por otra parte, admito que la PSX (Saturn is dead) tiene grandes juegos: «Final Fantasy VII», «Resident Evil»... pero me gusta que los demás reconozcan las verdades, como que la N64 es la más rápida, la más potente gráficamente y la más completa.

Admito que la PSX tiene grandes juegos, pero también me gusta que los demás reconozcan las verdades, como que la N64 es la más rápida, la más potentes gráficamente y la más completa.

Air Peluca

El precio de la calidad.

De N.R.P. a David Guerrero

Me pongo a tu favor en todo eso de que la Nintendo 64 saca sus juegos a un precio descomunal, pero en cuanto a lo de la estafa, estás muy equivocado. N64 hace de cada juego un bombazo y, salvo ciertos excesos como «Turok» o «Doom 64», todos los precios están acordes con la gran calidad de los juegos. En cambio, y sin ánimo de criticar, la PlayStation saca auténticos fracasos por 10.000 pesetas. La N64 tiene juegos que, a buen seguro, serían imposibles de igualar por la PSX. Y como tú dices, los 64 bits no significan nada. El secreto radica en la gran calidad de la máquina, a la que aún no le han sacado todo el partido.

En cuanto al CD y el cartucho, yo personalmente prefiero el cartucho, pues aunque el CD tiene mayor calidad (aquí tienes toda la razón) tiene también la "peculiaridad" de la eterna y aburrida espera de algunos jueguecillos. Para gustos...

N64 hace de cada juego un bombazo y salvo ciertos excesos, todos los precios están acordes con la gran calidad de los juegos.

N.R.P.

Las apariencias no engañan.

De el Fan de Crónicas marcianas

Cuando salió PSX me asombré muchísimo de sus capacidades y de sus primeros juegos. Por eso me la compré. Tras un año y medio jugando con ella, salió Nintendo 64. Sus primeros juegos también me impresionaron y sus capacidades técnicas eran, en teoría, muchísimo mejores. Pero había un problema, y era que la mitad de las cartas enviadas tras aparecer la consola eran quejas acerca de los cartuchos (que si te timan, que si «TUROK» es carísimo). Pero finalmente me la compré... ¡Qué pasada! !Yo que pensaba que «TOMB RAIDER» era el mejor juego del mundo, y aparecen «MARIO 64», «TUROK» e «ISS64»¡ Por eso, después de pensarlo muy detenidamente, vendí mi PSX para comprarme «BLAST CORPS» y «WAVE RACE» (ambos excepcionales). Lo que me sobró lo guardo para juntarlo con unos pocos ahorros más y comprar el 64DD, al que estoy esperando con los brazos abiertos, especialmente para hacer callar a aquellos que se quejan de los precios de N64.

Resérvalo en CENTRO MAIL antes de que se agote

La única meta es clasificarse

Ponga rumbo al Mundial 98 con el juego más realista de EA SPORTS. Nuevas características para esta temporada incluyen Virtual Motion Engine ™ para fluidez de animación ilimitada, que combinando con una interface mejorado ofrecen el control definitivo para acabar con la defensa del oponente.

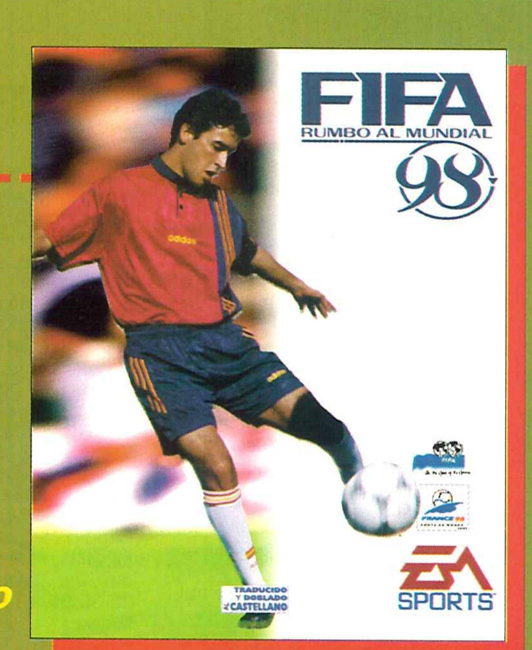
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13✆**790 22 78**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16**
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆**22 47 29**
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆**60 16 65** NUEVO CENTRO
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC NUEVO CENTRO
C.C. La Ballena
C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**
MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆**378 22 22**
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆**643 62 20**
Las Rozas C.C. Burgocentro NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor NUEVO CENTRO
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**
MALLORCA
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**
MURCIA NUEVO CENTRO
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. Edif. Condestable
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**46 34 62**
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1✆**464 97 03**
ZARAGOZA
Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ **976 21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ **976 53 61 56**
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

Ven a visitar nuestros Centro MAIL y entrega el cupón de reserva.

CDROM Windows® 95

5.495

Si reservas ***FIFA rumbo al mundial 98*** antes de su lanzamiento, obtendrás una magnífica ***camiseta de regalo***





6.990

Textos y voces en castellano

Haz tu reserva enviando este cupón a : Centro MAIL ▪ Cª de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F ▪ 28031 Madrid.
o preséntalo en tu Centro Mail más cercano o envíalo por fax (91) 380 34 49. Si te das prisa, te llevas además una super camiseta de regalo.



Promoción válida hasta fin de existencias

Nombre y Apellidos ____________________

____

Domicilio ____________________

____

Localidad ____________________

C.P. ____________ **Teléfono** ____________

Fecha de reserva ____________________

Sistema **PSX 6.990** **CDR 5.495**

8 4 0 0 0 1 1 1 9 7 0 1 0

+ camiseta de regalo



La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios clubs cambios Clubs

CAMBIOS

CAMBIO Megadrive con dos mandos y cuatro juegos, Game Gear con adaptador de corriente y ocho juegos, Game Boy con luz, lupa, altavoces y cinco juegos, más 5.000 pesetas por PlayStation. Interesados llamar al Tel.:(93) 358 55 89. Preguntar por Carlos.

CAMBIO el juego «Dinamite Headdy» por «Dragon Ball Z» y «Lethal Enforces» y «Rey León» por «Super Street Fighter 2». Todos de Megadrive. Sólo Madrid. Preguntar por Angel. Sólo tardes.Tel.:(91) 462 06 75.

CAMBIO Game Boy con dos juegos: «Tetris» y «Fortress of Fear», dos juegos de Super Nintendo: «Goof Troop» y «Circus Mistery» y consola Master System 2 con juego incorporado de «Alex Kidd», un mando y dos juegos: «Sonic Chaos» y «Shinobi» por PlayStation en buen estado con dos mandos. Preguntar por José Luis.Tel.:(96) 170 47 85.

CAMBIO uno de estos juegos por «Theme Park» de Super Nintendo. Los juegos que cambio son: «Krusty's Super Fun House», «Mr. Nutz», «Time Trax», etc... Llamar miércoles y viernes a las 16'00 horas. Sólo Valencia. Preguntar por Carlos.Tel.:(96) 150 25 37.

CAMBIO cinco juegos de Game Boy: «Killer Instinct», «Fifa Soccer», «Mickey Mouse V», etc... y cinco películas manga por dos juegos de Game Boy. Entre ellos: «Donkey Kong Land 2», «Kirby's Dream Land 1 o 2», «Super Mario Land 3», «Megaman 5», «Zelda», etc... Llamar al Tel.:(977) 33 33 39. Preguntar por Guillermo.

CAMBIO juegos deSuper Nintendo, sólo a particulares. Sólo Barcelona. Llamar de 18'00 a 20'00 horas. Preguntar por José.Tel.:(93) 335 71 33.

CAMBIO juegos de Super Nintendo: «Megaman X», «Sparkster» y «Stunt Race Fx», por «Jurassic Park 2», «Batman & Robin», «Indiana Jones» o «Batman Forever». Preguntar por José Manuel.Tel.:(959) 38 26 70.

VENTAS

URGENTE vendo Game Boy con ocho juegos: «Donkey Kong Land», «Soccer», «Tortugas Ninjas 2», «Kirby's Dream Land», etc... y de regalo una bolsa para guardarlos. Todo por 7.200 pesetas. Preguntar por Jacobo.Tel.:(988) 22 20 83.

VENDO Super Nintendo con 11 juegos y Super Game Boy. Todo por 25.000 pesetas. Preguntar por Antonio.Tel.:(950) 22 89 51. Sólo Almería.

VENDO Megadrive con dos pads y cinco juegos por 16.500 pesetas. Llamar a partir de las 21'30 horas. Preguntar por Alain. Los juegos son: «ISS DeLuxe», «Bubsy», «Soleil», «Dinamite Heady» y «Sonic 2».Tel.:(94) 495 10 17.

VENDO equipo nuevo compuesto por Megadrive, Mega CD II y 32X, más 10 juegos (seis de Megadrive, dos de Mega CD II y dos de 32X). Todo por 35.000 pesetas. Negociables. Llamar a partir de las 20'00 horas al Tel. (91) 544 52 63. Preguntar por Hugo.

VENDO equipo de radio-aficionado completo (emisora, antena y transformador). También vendo valvulero. Todo por 35.000 pesetas. Negociables. Tel.: (909) 25 31 99 0 (91) 652 99 86. Preguntar por Juan Carlos o Ana.

VENDO multitud de juegos de Megadrive y Super Nintendo. Todos en perfecto estado con cajas e instrucciones. Entre ellos: «Soleil» y «Doom». Llamar todos los días de 15'00 a 21'00 horas. Preguntar por Miguel.Tel.:(95) 435 18 91. Sólo Sevilla.

VARIOS

VENDO O CAMBIO consola Master System por 5.000 pesetas con alimentador de hasta 12 vol., un mando y cinco juegos. O cambio por un juego de PlayStation. Preguntar por Sergio.Tel.:(953) 22 43 83.

VENDO Megadrive + Mega Stick + mando + «Tiny Toons» + «California Games» + «Galaxy Force 2», + «Street of Rage 2» y «Art Alive» por 10.000 pesetas o cambio por juegos de PlayStation a convenir. También vendo o cambio cantidad de juegos de Megadrive. Preguntar por José.Tel.:(96) 380 55 50.

CAMBIO O VENDO Saturn con siete juegos y 2 pads. Los juegos son: «Hexen», «WWS'97», «Crusader», entre otros. O cambio por PlayStation con algún juego. Preguntar por David.Tel.:(967) 30 59 57.

VENDO O CAMBIO N.E.S. con dos mandos, pistola, Game Genie y 9 juegos. Precio a discutir. O cambio todo por Super Nintendo con algún juego. Preguntar por David.Tel.:(91) 331 22 61.

VENDO Megadrive con un mando y dos juegos por 15.000 pesetas. Vendo N.E.S. con 10 juegos y d os mandos por 7.000 pesetas. Vendo Game Boy con 3 juegos por 7.500 pesetas. Compro «Fighters Megamix» por 6.000 pesetas. Preguntar por Aarón.Tel.:(93) 385 37 60.

COMPRAS

COMPRO «Megalomanía» de Megadrive. Escribir a: Joan Vives Llombart, c/Miquel, 7. 08830 -Sant Boi Llobregat- (Barcelona) 0 llamar al Tel.:(93) 640 64 66.

COMPRO PlayStation con dos juegos (preferentemente deportivos) y un mando por 15.000 pesetas. Llamar al Tel.:(91) 429 94 32. Preguntar por Hugo.

COMPRO juego «Rey León» de Megadrive en buen estado. Precio a convenir. Interesados preguntar por Jacinto.Tel.:(968) 62 02 21.

COMPRO «Ranma 1/2» con caja e instrucciones. Versión española. Precio a discutir. Preguntar por Eduard.Tel.:(93) 300 11 28.

COMPRO los juegos: «Spirou» y «Donkey Kong Land» ambos de Game Boy por 1.000 pesetas cada uno. Interesados llamar al Tel.:(985) 92 20 57.

COMPRO Game Boy con «King of Fighters'95» u otros actuales. Sólo Barcelona o quien se desplace. Llamar a partir de las 19'30 horas. Preguntar por Sergio.Tel.:(93) 322 82 88.

COMPRO juegos de N64 por unas 5.000 pesetas (excepto Mario 64). Preguntar por Igor. Sólo Madrid.Tel.:(91) 306 69 99.

COMPRO juegos de rol para Super Nintendo. No es necesario que sean versión pal. Preguntar por Linero.Tel.:(971) 30 54 96.

CLUBS

HEMOS FORMADO un club de Sega Saturn. Si eres un auténtico fan de Saturn, escríbenos y te pondremos al día de cosas que seguro no conoces. Tenemos nuestro propio fanzine oficial del club. Escríbenos a: Saturniverse Club, Apdo. 334. 18600 -Motril- (Granada).

HOLA soy un consolero. Estoy formando un club. Si te interesa formar parte, sólo tienes que enviar una carta con tus datos y una lista con los juegos que quieras cambiar o vender. Yo te enviaré el carnet y mi lista. Escribe a: Ricardo Jiménez Casañas, c/Progreso, 39-2º. 38004 (Sta. Cruz de Tenerife).

CLUB MEGATRUCOS somos un club con 5 años de experiencia en el mundo de los videojuegos. Te podremos decir passwords, códigos, ayudas, pistas y trucos de cualquier consola. Escribe a: José Manuel Valero Rosa, c/Colón, 24. 03630 -Sax- (Alicante).

SOMOS La Asociación Juvenil Hobbies. Hacemos concursos manga, maquetismo, taller de pintura y concursos de juegos de consola. Ven y conócenos. Escribe a: Asociación Juvenil Hobbies, c/San José, 64. 18650 -Durcal- (Granada).

CLUB TRICKS club de videojuegos. Podrás adquirir reviews, artículos y opiniones de nuestro fanzine. Tendrás un nombre clave. Hay más de 60 socios en España. Manda un sello de 32 pesetas para contestar. Escribe a: Enrique Ferrero Mata, c/Pintor Zuloaga, 6 bis 5º I. 11010 (Cádiz).

CLUB MEGA PLAY para ser socio/a envía 75 pesetas, más 50 pesetas por cualquier truco que me pidáis. Escribe a: Daniel Jiménez Guerrero, Pº Rambleta, 17-2º 2ª. 08930 -Sant Adriá del Besos- (Barcelona).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre...

Apellidos...

Dirección...

....

Localidad...

Provincia...

C.P. .... Tel.........................

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre "La Gran Ocasión". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

CENTRO MAIL

PlayStation

CONSOLA + MANDO
Incluye CD con demos de juegos
22.900

CONSOLA + 2 PADS + MEMORY CARD
SUPER PRECIO
Incluye CD con demos de juegos
26.900

PERIFERICOS

- ARCADE STEERING WHEEL — 12.490
- CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700
- COLOUR MEMORY CARD (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE) — 3.990
- CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED — 5.000
- CONTROL PAD COLOUR COMMANDER (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE) — 2.990
- CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO) — 3.490
- CONTROL PAD NEGCON — 6.490
- CONTROLLER — 3.500
- CONTROLLER ANALOG — 4.500
- CONTROLLER + MEMORY + MALETIN — 6.250
- JOYSTICK ANALOG — 10.990
- JOYSTICK BIOGRIP — 4.990
- JOYSTICK NAMCO ARCADE STICK — 9.500
- LINK CABLE — 3.500
- MEMORY CARD — 2.750
- MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS) — 5.990
- MEMORY DISK DRIVE — 13.990
- MOUSE (RATON) — 4.200
- MULTI TAP — 5.500
- PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS — 11.990
- PISTOLA HYPER BLASTER — 5.900
- PISTOLA MAD CATZ FAZOR — 6.490
- PISTOLA PREDATOR — 7.990
- RFU ADAPTOR — 3.500

JUEGOS PLAYSTATION

- 2XTREME — P.V.P. - 6.490
- 4-4-2 SOCCER — P.V.P. - 5.990
- ACE COMBAT 2 — P.V.P. - 7.490
- ACTUA SOCCER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL'97 — P.V.P. - 7.490
- AGENT ARMSTRONG — P.V.P. - 7.290
- AIR COMBAT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ALIEN TRILOGY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- AREA 51 — P.V.P. - 7.990
- BATTLESPORT — P.V.P. - 7.990
- BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 4.990
- BREAK POINT — P.V.P. - 7.490
- BROKEN SWORD — P.V.P. - 6.490
- BUBSY 3D — P.V.P. - 8.490
- BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- CARNAGE HEART — P.V.P. - 6.490
- CHRONICLES OF THE SWORD — P.V.P. - 6.990
- CONTRA — P.V.P. - 8.990
- COOL BOARDERS — P.V.P. - 6.990
- CRASH BANDICOOT — P.V.P. - 7.990
- CRITICOM — P.V.P. - 3.990
- CRUSADER - NO REMORSE — P.V.P. - 3.990
- CRYPT KILLER — P.V.P. - 8.990
- CYBERIA — P.V.P. - 3.990
- DARK FORCES — P.V.P. - 7.990
- DARK STALKERS — P.V.P. - 8.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 3.990
- DESCENT 2 — P.V.P. - 8.490
- DESTRUCTION DERBY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- DESTRUCTION DERBY 2 — P.V.P. - 7.990





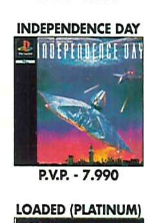
- DRAGON HEART — P.V.P. - 8.990
- DUKE NUKEM 3D — P.V.P. - CONS
- EL MUNDO PERIDO — P.V.P. - 7.490
- EPIDEMIC — P.V.P. - 6.490
- EXCALIBUR 2555 AD — P.V.P. - 9.990
- EXHUMED — P.V.P. - 7.990
- FADE TO BLACK (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- FANTASTIC FOUR — P.V.P. - 8.990
- FATAL FURY REAL BOUT — P.V.P. - 6.490
- FIGHTING FORCE — P.V.P. - 8.490








- FINAL DOOM — P.V.P. - 6.990
- FLOATING RUNNER — P.V.P. - 8.990
- GEX — P.V.P. - 4.990
- HEXEN — P.V.P. - 7.990
- INDEPENDENCE DAY — P.V.P. - 7.990
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO — P.V.P. - 8.990
- IRON & BLOOD — P.V.P. - 3.990
- JERSEY DEVIL — P.V.P. - CONS
- JET RIDER — P.V.P. - 6.490
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — P.V.P. - 7.990

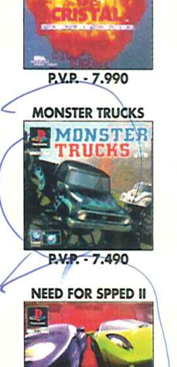



- KILLING ZONE — P.V.P. - 3.990
- KING OF FIGHTERS 95 — P.V.P. - 6.490
- KURUSHI — P.V.P. - 6.490
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — P.V.P. - 7.490
- LOADED (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- LOST VIKINGS 2 — P.V.P. - 8.490
- MADDEN NFL '98 — P.V.P. - 7.990
- MEGAMAN X3 — P.V.P. - 6.990
- MICRO MACHINES V3 — P.V.P. - 10.490
- MONSTER TRUCKS — P.V.P. - 7.490

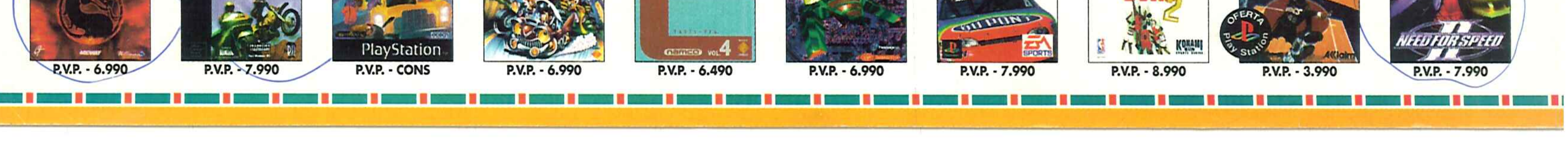






- MORTAL KOMBAT TRILOGY — P.V.P. - 6.990
- MOTO RACER — P.V.P. - 7.990
- MOTOR MASH — P.V.P. - CONS
- MOTOR TOON 2 — P.V.P. - 6.990
- NAMCO MUSEUM VOL.4 — P.V.P. - 6.490
- NANOTEK WARRIORS — P.V.P. - 6.990
- NASCAR '98 — P.V.P. - 7.990
- NBA IN THE ZONE 2 — P.V.P. - 8.990
- NBA JAM EXTREME — P.V.P. - 3.990
- NEED FOR SPPED II — P.V.P. - 7.990





Ven a conocer los Centros Mail,
Y si no tienes uno cerca . . .

atención
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: (91) 380 28 92

Haz tu pedido por teléfono 902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49, o por internet: pedidos@centromail.es

JUEGOS PLAYSTATION

ABE'S ODDYSEE


8.990

CROC


7.490

DRAGON BALL Z FINAL BOUT


8.990

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98


6.990

FINAL FANTASY VII


7.490

FORMULA 1'97


7.990

HERCULES


7.490

RAPID RACER

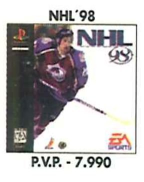

7.490

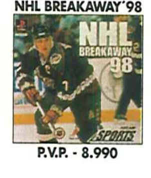
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

7.490

TIME CRISIS (+ PISTOLA)


11.990

NHL'98 — P.V.P. - 7.990


NHL BREAKAWAY'98 — P.V.P. - 8.990


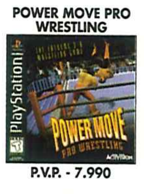
NUCLEAR STRIKE — P.V.P. - 7.990


OVERBLOOD — P.V.P. - 7.990


PARAPA THE RAPPER — P.V.P. - 6.990


PERFECT WEAPON — P.V.P. - 8.990


PORSCHE CHALLENGE — P.V.P. - 6.490


POWER MOVE PRO WRESTLING — P.V.P. - 7.990


POWER RANGERS FULL PINBALL — P.V.P. - 8.990

PRO PINBALL — P.V.P. - 3.990

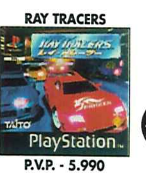

PROJECT OVERKILL — P.V.P. - 6.990


PSYCHIC FORCE — P.V.P. - 8.990


RAGE RACER — P.V.P. - 6.990

RALLY CROSS — P.V.P. - 6.490


RAY STORM — P.V.P. - 6.990


RAY TRACERS — P.V.P. - 5.990


RAYMAN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990


REBEL ASSAULT II — P.V.P. - 8.990


RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT — P.V.P. - CONS


RETURN FIRE — P.V.P. - 7.990


RIDGE RACER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990


RIDGE RACER REVOLUTION — P.V.P. - 7.990


RIOT — P.V.P. - 7.490

RISE 2: THE RESURECTION — P.V.P. - 3.990


ROAD RAGE — P.V.P. - 8.990

ROAD RASH (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990


ROSCO McQUEEN — P.V.P. - 7.490


SAMURAI SHODOWN III — P.V.P. - 6.490

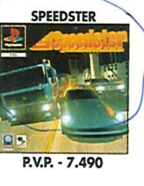
SKELETON WARRIORS — P.V.P. - 3.990


SLAM'N'JAM 96 — P.V.P. - 4.990


SOUL BLADE — P.V.P. - 6.990


SOVIET STRIKE — P.V.P. - 7.990

SPACE JAM — P.V.P. - 8.990


SPEEDSTER — P.V.P. - 7.490


SPIDER — P.V.P. - 7.990

STARFIGHTER 3000 — P.V.P. - 4.990


STARWINDER — P.V.P. - 9.990


SUIKODEN — P.V.P. - 8.490


SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — P.V.P. - 5.990

SUPERSONIC RACERS — P.V.P. - 3.990


SWAGMAN — P.V.P. - 7.990


TEKKEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990

TEKKEN 2 — P.V.P. - 7.990


TEN PIN ALLEY — P.V.P. - 7.990


TENKA — P.V.P. - 7.490

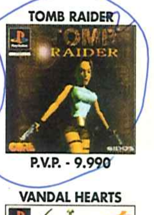
TEST DRIVE OFF ROAD — P.V.P. - 8.990



THE CROW: CITY OF ANGELS — P.V.P. - 8.990


TIGERSHARK — P.V.P. - 6.990


TIME COMMANDO — P.V.P. - 7.990


TOMB RAIDER — P.V.P. - 9.990


TOSHINDEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990


TOSHINDEN 3 — P.V.P. - 7.490


TOTAL DRIVIN — P.V.P. - CONS


TOTAL NBA'97 — P.V.P. - 6.490


TOURING CARS — P.V.P. - 8.490

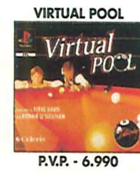

TRANSPORT TYCOON — P.V.P. - 7.490


TRASH IT — P.V.P. - 6.990

TRUE PINBALL (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990


V - RALLY — P.V.P. - 7.490

VANDAL HEARTS — P.V.P. - 8.990


VIRTUAL POOL — P.V.P. - 6.990


VR BASEBALL'97 — P.V.P. - 6.990


WAR GODS — P.V.P. - 7.990


WARCRAFT II — P.V.P. - 7.990


WHIZZ — P.V.P. - 8.490


WILLIAMS ARCADES GREAT HITS — P.V.P. - 6.490


WING COMMANDER IV — P.V.P. - 8.990


WIPE OUT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990


X2 — P.V.P. - 7.990


XEVIOUS 3D/G+ — P.V.P. - 6.490




Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España





SUPER PRECIO 29.900

CONSOLA + MANDO + MEMORY PAK DE REGALO

























BLAST CORPS 9.490	BOMBERMAN 64 9.490	CLAYFIGHTER 63 1/3 13.990	DIDDY KONG RACING 8.490	DOOM 64 13.990
EXTREME G 13.490	F1 POLE POSITION 64 12.490	FIFA 64 9.990	GOLDEN EYE 007 8.490	HEXEN 64 12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 13.490	KILLER INSTINCT GOLD 9.490	LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990	MARIO KART 64 9.490	MISCHIEF MAKERS 8.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990	MULTI RACING CHAMP. 13.490	NBA HANGTIME 13.990	PILOTWINGS 64 6.990	STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990
SUPER MARIO 64 8.990	TUROK + Regalo Camiseta 12.990	WAR GODS 12.490	WAVE RACE 64 8.990	WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 13.990








MEMORY CARD COLORES: NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP. — 3.990

MEMORY CARD PLUS COLORES: NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP. — 4.990

MANDO DE CONTROL COLORES: NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL — 5.990

JOLT PACK: GRIS, VERDE, AMARILLO, AZUL — 2.990

CONTROLLER 4.990

CABLE RF 2.990

MEMORY PAK 2.990

PER4MER RACING WHEEL + PEDALES 12.990

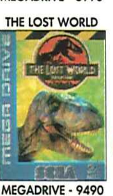
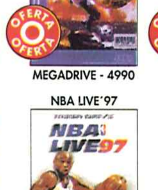
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990

RUMBLE PAK 3.490

JUEGOS SEGA



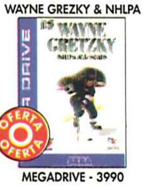










ARCADE CLASSICS — MEGADRIVE - 3990	INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE — MEGADRIVE - 4990	LIGHT CRUSADER — MEGADRIVE - 2990
MARSUPILAMI — MEGADRIVE - 4990	NBA LIVE'97 — MEGADRIVE - 5990	PINOCCHIO — MEGADRIVE - 4990
POCAHONTAS — MEGADRIVE - 6990	POWER RANGERS 2 — MEGADRIVE - 2990	SNAKE RATTLE & ROLL — MEGADRIVE - 4990
SONIC 3D — MEGADRIVE - 8990	SUPER COLUMNS — GAME GEAR - 990	TEMPO JR. — GAME GEAR - 1990
THE LOST WORLD — MEGADRIVE - 9490	TOUGHMAN CONTEST — MEGADRIVE - 3990	WAYNE GREZKY & NHLPA — MEGADRIVE - 3990

SUPER NINTENDO





SUPER MARIO PACK — OFERTA 16.990

MANDO DE CONTROL 2.990

CONTROL PAD INFRARED — OFERTA 1.990







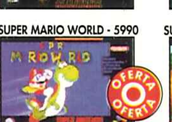






























AERO THE ACROBAT - 4990	ARDY LIGHTFOOT - 9990	DONALD IN MAUI MALLARD-9990	DONKEY KONG COUNTRY-5990	DONKEY KONG COUNTRY 3-9990
EARTHWORM JIM 2 - 4990	EL LIBRO DE LA SELVA - 6990	EL REY LEON - 6990	F-ZERO - 4990	G.FOREMAN BOXING KO - 3990
ILLUSION OF TIME - 5990	INCANTATION - 8990	INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE-10990	JUNGLE STRIKE - 5990	KILLER INSTINCT - 6990 (GRATIS CD AUDIO)
KIRBY'S DREAM COURSE - 4990	KIRBY'S FUN PACK - 9990	KIRBY'S GHOST TRAP - 4990	LOS PITUFOS 2 - 9990	LOST VIKINGS II - 7990
LUCKY LUKE - 10.990	MARVEL SUPER HEROES - 9990	OSCAR - 8990	PINOCCHIO - 9990	POWER PIGGS - 9990
POWER RANGERS ZEO - 8990	PRINCE OF PERSIA 2 - 10990	REALM - 9990	SECRET OF EVERMORE - 5990	SPACE ACE - 4990
STREET RACER - 4990	SUPER MARIO WORLD - 5990	SUPER MARIO WORLD 2-9990	SUPER SOCCER - 4990	SUPER STAR WARS - 6990
SUPER ST. FIGHTER II - 5990	SUPER TENNIS - 4990	T2 JUDGMENT DAY - 4990	T2 THE ARCADE GAME - 4990	TERRANIGMA - 9990
TETRIS & DR. MARIO - 4990	TETRIS ATTACK - 6990	THE LEGEND OF ZELDA-4990	TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990	TOY STORY - 8990
WARPSPEED - 4990	WHIZZ - 9990	WING COMMANDER SEC MIS-4990	WINTER GOLD - 10990	WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990



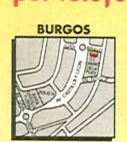
www.centromail.es

Estos son los Centros Mail. ¡Ven a conocerlos ya! O si lo prefieres . . .

¡Haz tu pedido por teléfono: 902·17·18·19

HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.

- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **Benidorm ALICANTE** — AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER. TEL: 681 31 00
- **Elche ALICANTE** — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 26 06 43
- **Gijón ASTURIAS** — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 534 37 19
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **BARCELONA** (PASSEIG DE GRACIA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLACA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
- **Badalona BARCELONA** — SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **Badalona BARCELONA** — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
- **Manresa BARCELONA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
- **Mataró BARCELONA** — SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 796 07 16
- **Sabadell BARCELONA** — FILADORS, 24D TEL: 713 61 16
- **BUENOS AIRES** — PARANÁ, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)




- **BURGOS** — C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
- **CÓRDOBA** — MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
- **Palamós GIRONA** (NUEVO CENTRO) — ENRIC VINCKE S/N TEL: 60 16 65
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
- **HUESCA** — ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
- **Stgo. de C. LA CORUÑA** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
- **LAS PALMAS** (NUEVO CENTRO) — C. C. LA BALLENA
- **MADRID** (ATOCHA) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **MADRID** (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. M. DE LEMOS, S/N TEL: 378 22 22
- **Alcalá de H. MADRID** — MAYOR, 89 TEL: 880 26 92
- **Alcobendas MADRID** — CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
- **Alcorcón MADRID** — CISNEROS, 47 TEL: 643 62 20
- **Las Rozas MADRID** (NUEVO CENTRO) — C.C. BURGOCENTRO II AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 LOCAL 25. LAS ROZAS- MADRID
- **Móstoles MADRID** — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15
- **Torrejón MADRID** (NUEVO CENTRO) — C.C. PARQUE CORREDOR Cra. N.II SALIDA 19 (TORREJÓN-ALJAVIR) TORREJÓN DE ARDOZ
- **MÁLAGA** — ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
- **Fuengirola MÁLAGA** — AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
- **Pamplona NAVARRA** — PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
- **Palma de MALLORCA** — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL 40 55 73
- **MURCIA** (NUEVO CENTRO) — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE. TEL: 29 46 16
- **Vigo PONTEVEDRA** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
- **SALAMANCA** — TORO, 84 TEL: 26 16 81
- **Sta. Cruz de TENERIFE** — RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6. TEL: 46 34 62
- **SEVILLA** — C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **VALENCIA** — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 18 28
- **VITORIA-GASTEIZ** — MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24
- **Bilbao VIZCAYA** — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **Las Arenas VIZCAYA** — CALLE DEL CLUB, 1 TEL: 464 97 03
- **ZARAGOZA** — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 976 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 976 53 61 56









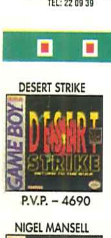




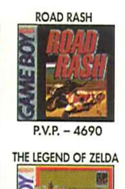
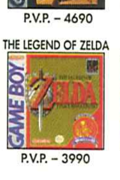




CARTUCHOS GAME BOY





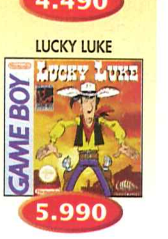


- DESERT STRIKE — P.V.P. – 4690
- DONKEY KONG LAND — P.V.P. – 3990
- EL JOROBADO DE NOTRE DAME — P.V.P. – 5990
- EL LIBRO DE LA SELVA — P.V.P. – 4490
- GRAND PRIX — P.V.P. – 4490
- JURASSIC PARK — P.V.P. – 4690
- NIGEL MANSELL — P.V.P. – 3990
- OPERATION C — P.V.P. – 3990
- PINOCCHIO — P.V.P. – 5990
- ROAD RASH — P.V.P. – 4690
- SPY VS SPY — P.V.P. – 5990
- STREET FIGHTER II — P.V.P. – 4990
- STREET RACER — P.V.P. – 4990
- TARZAN — P.V.P. – 3990
- TETRIS ATTACK — P.V.P. – 5990
- THE LEGEND OF ZELDA — P.V.P. – 3990
- TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL — P.V.P. – 5490
- WAVE RACE — P.V.P. – 5990


DONKEY KONG LAND III — 5.990

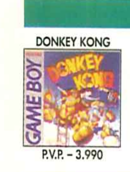

HERCULES — 5.990

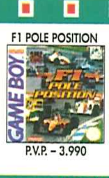

EL REY LEON — 4.490


LUCKY LUKE — 5.990



OFERTAS GAMEBOY



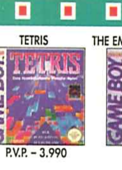














- DONKEY KONG — P.V.P. – 3.990
- EARTHWORM JIM — P.V.P. – 2.990
- F1 POLE POSITION — P.V.P. – 3.990
- F1 RACE — P.V.P. – 2.990
- GOLF — P.V.P. – 3.990
- INDIANA JONES — P.V.P. – 2.990
- MONSTER MAX — P.V.P. – 3.990
- STAR WARS — P.V.P. – 3.990
- SUPER MARIOLAND — P.V.P. – 3.990
- SUPER MARIOLAND 2 — P.V.P. – 3.990
- SUPER MARIOLAND 3 — P.V.P. – 3.990
- TETRIS — P.V.P. – 3.990
- THE EMPIRE STRIKES BACK — P.V.P. – 2.990
- TITUS THE FOX — P.V.P. – 3.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY









- HYPER BOY (OFERTA) — P.V.P. - 2.990
- BAG POCKET — P.V.P. - 1.990
- LIGHT POCKET — P.V.P. - 1.990
- ADAPTADOR CORRIENTE GAME BOY POCKET — P.V.P. - 2.990
- LUPA+LUZ NUBY — P.V.P. - 2.595
- BATERIA RECARGABLE II — P.V.P. - 3900
- HANDY TRAY (OFERTA) — P.V.P. - 495

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO





POR SOLO 750 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 400 PTAS.

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * PRECIO PARA PENINSULA
- * BALEARES, 1.000 PTAS.
- * RESTO DE ESPAÑA, SOLO POR CORREO.

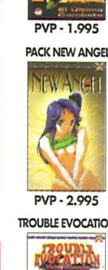
VIDEO


DB Z16- EL ATAQUE DEL DRAGON — 1.995


DB Z17- EL REGRESO DE BROLY — 1.995


DBZ-18 - EL COMBATE DEFINITIVO — 1.995





- DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS — PVP - 1.995
- DB Z11 ESTALLA EL DUELO — PVP - 1.995
- DB Z12- GUERREROS DE PLATA — PVP - 1.995
- DB Z13 ULTIMO COMBATE — PVP - 1.995
- DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE — PVP - 1.995
- DB Z15 - FUSION — PVP - 1.995
- EVANGELION 2 — PVP - 1.995
- PACK NEW ANGEL — PVP - 2.995
- PACK DRAGON BALL — PVP - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z — PVP - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº2 — PVP - 2.995
- TROUBLE EVOCATION — PVP - 1.995

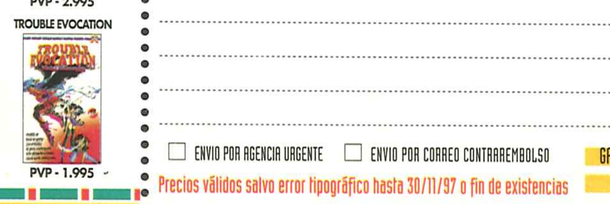



AKIKO, MAESTRAS DEL VICIO	1.995	SAILOR MOON - LA SERIE 3	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 1	2.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 2	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 3	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 4	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 5	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	TENKO SEI	1.995
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495	UROTSUKIDOJI	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	UROTSUKIDOJI II	1.995
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495	VIRTUA FIGHTER	1.995
DRAGON RIDER	1.995	VIRTUA FIGHTER 2	1.995
EVANGELION	1.995	VIRTUA FIGHTER 3	1.995
PARADE PARADE	1.995	VISIONERY 2	1.995
SAILOR MOON - LA SERIE 2	1.995	VISIONERY 3	1.995

HB **RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID**
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es

APELLIDOS ....
NOMBRE ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... CODIGO POSTAL ....
PROVINCIA .... TELEFONO ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO



☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 30/11/97 o fin de existencias

Ganadores concurso Jurassic Park



Premiados con un lote: un juego de "El Mundo Perdido" (Parque Jurásico II) para PlayStation, un ejemplar del libro "El Mundo Perdido", un vídeo de la película "Parque Jurásico" y un single con la banda sonora que contiene el tema principal y los efectos de sonido de la película "El Mundo Perdido" (Parque Jurásico II).

Dario Huete Galiano	Algeciras	Jesus Martin Carbajosa	Medina
Juan M. Gomez Lopez	Villafranca	Antonio Rojas Garcia	Granada
Mariano Martinez Diaz	El Algar	Alex Lorenzo Gonzalez	Aviles
Ruben Penalva Ambrona	Madrid	Roberto Godoy Garcia	Fuenlabrada
A. Muñoz Pérez-Muelas	Cartagena	Gonzalo Cuadrado Crespo	Valladolid
Jordi Yelamos Moreno	Baza	Victor Goma Garcia	Sabadell
Jesus Diez Camareno	Valladolid	Daniel Fernandez Hdez.	Madrid
Ivan Marchena Galan	Caceres	Victor Varea Sanchez	S.F. Henares
Jº Javier Sanchez Iniesta	Albacete	Luis Paniza Perez	Granada
Fernando Gomez Marcos	Vitoria	Javier Garcia Hidalgo	Madrid
Carlos Zheng Pan	Las Arenas	Ernesto Hurtado Garcia	Malaga

Ganadores de un juego de " El Mundo Perdido " para PlayStation.

Luis M. Ruiz Martin	Mostoles	Daniel Furio Jimenez	Terrassa
Sergio Gonzalez Cucurull	Oviedo	Jose Mª Arnau Montañes	Castellon
Jº Angel Pineda Ortega	Burgos	Roberto Fayos Rubio	Madrid
Diego Garcia Blazquez	El Tembleque	Victor Gonzalez Fdez.	Pastoriza
David Duron Pariente	Caceres	Diego Martinez Cintas	Esplugas
Juan Gomez Bustamante	Burgos	Ricardo Linares Galvez	Toledo
Albert Rodrigo Farrerons	Lerida	David Soneira Gonzalez	Sant Vicente
Jordi Serrejon Sanchez	Lleida	Luis Sanz Abad	Zaragoza
Angel Garcia Lopez	Silla	Enrique Molina Carmona	Murcia
Sergio Santamaria Bayes	Sta. Coloma	Santos Jimenez Parras	Montcada
Dani Gomez Gomez	Bilbao	Jesus Lorenzo Morales	Madrid
Hipolito Valverde Rey	Corvera	Joaquin Genova Franco	Zaragoza
Jose Gomez Torres	Leganes		

Ganadores concurso Battle Arena Toshinden 3

Ganadores de un juego de "Battle Arena Toshinden 3" para PlayStation.

A. Aparicio Velazquez	Jerez De La F.	Ignacio Parcero Castro	Santiago
Alfonso Suarez Valdes	Valladolid	Jesus Molina Ruano	Benicarlo
Angel Perez Miranda	Madrid	Jº Juan Rico Blanco	A. Guadaira
A. Zambrano Lopez	Vitoria	Jose Mª Oncina Campos	Vitoria
A. Nager Trotter	Nuevo Baztan	Jº R. Guerrero Barrios	Fuenlabrada
Carlos Calvillo Santos	La Felguera	Juan Lopez Dali	Sta. Coloma
C. Murrillo Casado	Don Benito	M. Herruzo Sanchez	Albacete
Daniel Fernandez Hdez.	Madrid	Marc Gelaberto Granes	S. Feliu Guixols
Edorta Urbaneja Rguez.	Barakaldo	Miguel A. Soto Garcia	Mislata
Eloy Fdez. De Abastida	Vitoria	Rafael Garcia Godinez	Malaga



DIVER tienda

LA CORUÑA	RONDA	DIABLITO	CIUDAD REAL
San Jaime, 30 (981) 24 01 23 **LA CORUÑA**	José María Castello, s/n (95) 287 08 80 **RONDA (MÁLAGA)**	Av. Constitución s/n (95) 244 06 71 **ARROYO LA MIEL (MÁLAGA)**	Carlos Vazquez, 3 Nuevo Centro, Planta Baja, L-5 (926) 25 33 36 **CIUDAD REAL**
ESTRENOS	**FRANJU**	**EL TORCAL**	**MAVI 1**
Emperatriz Eugenia, 24 (958) 29 40 07 **GRANADA**	A. Carrillo de Albornoz, 6 (95) 229 75 00 **MÁLAGA**	José Palanca, 1 (95) 235 54 06 **MÁLAGA**	Paseo de los Tilos, 39 (95) 234 70 58 **MÁLAGA**
CARTAGENA	**NINSEGATI**	**CASABLANCA**	**VIGO**
Paseo Alfonso XIII, 66 (968) 12 16 78 **CARTAGENA**	Valdés Leal, 1 (957) 49 02 62 **CORDOBA**	Av. J. S. El Cano, 156 (95) 229 76 97 **MÁLAGA**	Medico Jose Mato, 3 (986) 24 18 70 **VIGO**
HOBBY	**BAT*MANX**	**FRAMA**	**GUADALAJARA**
Av. Salobreña, 30 (958) 82 57 67 **MOTRIL (GRANADA)**	Ed. Velázquez s/n (956) 63 03 44 **ALGECIRAS (CÁDIZ)**	Castelar, 53 (956) 66 98 56 **ALGECIRAS (CÁDIZ)**	Constitucion, 13 **AZUQUECA DE HENARES (GUADALAJARA)** Nueva Apertura:
AL CINE	**LA PAZ**	**SANTUTXU**	**ALCALA DE HENARES**
Jacinto Benavente, 11 (95) 286 11 00 **MARBELLA (MÁLAGA)**	Clavel, 43 (956) 76 89 46 **LA LINEA (CÁDIZ)**	Trv. Iturriaga, 4 (94) 473 47 15 **SANTUTXU (BILBAO)**	Marques de Alonso Martinez, 9 (91) 889 38 90 **ALCALA DE HENARES (MADRID)**

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Teléfono (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
CATALOGO EN INTERNET:
http://www.divertiendas.com

MEGA DRIVE

PACK MEGA 6: CONSOLA + CONTROL PAD + GP + SONIC + SOCCER + S.MONACO + COLUMNS + REVENGE OF SHINOBI + STREET OF RAGE — 14.990

PAD II 6 BOT. — 3.990

FIGHTER STICK MD6 — 2.490

Título	Precio
BODY COUNT	OFERTA 3,490
BONKER	OFERTA 3,990
BUGS BUNNY	9,490
CHAKAN	OFERTA 4,490
COMIX ZONE	OFERTA 4,490
ECCO	OFERTA 3,990
FIFA 97	7,990
INT. S. DELUXE	OFERTA 4,990
LAST BATTLE	OFERTA 2,990
LIGHT CRUSADER	OFERTA 3,990
MARSUPILAMI	OFERTA 4,990
MICRO MILITARY	7,990
NBA LIVE 97	7,990
PETE SAMPRAS	OFERTA 4,990
PINICHIO	5,900
PITFALL	OFERTA 4,490
SONIC 3D	8,990
SUBTERRANIA	OFERTA 3,990
TIME KILLER	OFERTA 4,490
VIRTUA FIGHTER 2	7,990

GAME BOY

GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND — 12.990

G.B. POCKET — 8.990

G.B. POCKET: BLANCA, ROJA, AMARILLA, AZUL, NEGRA Y TRANSPARENTE — 8.990

Título	Precio
BATMAN 2	OFERTA 3,990
CASPER	6,990
D. K. LAND	OFERTA 3,990
FIFA 97	5,990
GREMLINS 2	OFERTA 3,990
JOROBADO	5,990
KILLER INSTICT	OFERTA 3,990
KING OF FIGHTER	5,890
LAMBORGINI	4,990
LIBRO SELVA	4,490
L. TUNES	4,490
LUCKY LUKE	5,990
REY LEON	4,490
SOCCER	5,490
ST. FIGHTER 2	5,590
STAR WAR	OFERTA 3,990
MARIO LAND 2	OFERTA 3,990
SUNSOFT	4,995
SPEEDY GLEZ.	4,990
TINTIN	5,490
TOSHINDEN	5,890
SPY v SPY	5,990
WAVE RACE	5,990
ZELDA	OFERTA 3,900

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO STAR PACK — 16.990

Título	Precio
D. KONG 3	9,490
D. K. COUNTRY	OFERTA 5,990
EARTH W. J. 2	OFERTA 3,990
FIFA 97	7,990
ILUSION OF TIME	OFERTA 5,990
I. S. S. DELUXE	10,990
KILLER INSTINCT	OFERTA 6,990
LEGEND ZELDA	OFERTA 4,990
LIBRO SELVA	OFERTA 6,990
LOST VIKING 2	7,990
LUCKY LUKE	OFERTA 6,990
MARVEL HEROES	9,990
REVOLUTION X	OFERTA 2,990
REY LEON	OFERTA 6,990
SPAWN	OFERTA 4,900
STREET FGT. 2	OFERTA 5,990
TERRANIGMA	9,990
U. M. KOMBAT	OFERTA 4,990
VAMPIRE KISS	OFERTA 6,990



PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)
Envío urgente 750 pts. Entrega 2 días. Normal 450 pts.
* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 1.000 pts.

DESCUENTOS PARA TIENDAS

OFERTAS
F-1 97 (PSX): 6.990
TOSHINDEN 3 (PSX): 6.990
OVERBLOOD (PXS)
FIFA 64: 6990
FIFA 97 (MD): 3.990
NBA LIVE 97 (MD): 3.990

Teléfono Pedidos: 91- 4331644- Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

Madrid: Avd. Mediterraneo, 4.(M. Conde de Casal)
Madrid: Fulgencio de Miguel, 5. Tel.: 450 56 19
Albacete: Collado Piña, 83. 02003 Tef. 506739
Madrid: Santa Rosa,4. (Aranjuez)
Almería: Federico García Lorca, 119.
Pontevedra:M. de Quintana, 8.(Bayona) Tel: 35 62 61
Valencia: Conde Altea, 2. Tel 3343206
Málaga: Avd. Málaga. Edif. Redondo (Ronda) Tel: 908 228067/2876183
Próxima apetura: Cáceres: Sor Valentina Miron, 5. (Plasencia) tef: 411141
Gerona: Putllá, 43.

GAME BOY
ALADIN 3690
ASTERIX Y OBELIX 4490
BATMAN 2 2990
BATMAN 3 3490
DONKEY KONG LAND 2 4490
DUCK TALES 2 2990
FIFA 97 4990
FLINTSTONES 3490
JUNGLE BOOK 3490
HERCULES 4490
WAVE RACE 4490
KILLER INSTIC+ CARTERA 3990
LION KING 3990
LOS PITUFOS 2 4990
MORTAL K. 2 3490
MORTAL K. 3 4490
NBA ALL-STAR 2 2990
NIGEL MANSELL 2990
NINJA TURTLES 3 3490
PINOCHO 4490
ROGER RABBIT 3490
GOAL 2990
SPIDERMAN 3 2990
TETRIS II 3490
SUPER MARIO LAND 2990
TOY STORY 4990
TALESPIN 2990
TARZAN 2990
TINY TOON II 2990
TOM & JERRY 2 3490

SUPER NES
SUPER STAR WARS 5990
ZELDA 4990
S. MARIO ALL STAR 5990
AAAH REAL MONSTER 4990
ANIMANIACS 5990
DONKEY KONG C. 2 8490
DINOSAURS 4990
FIFA´ 95 5990
WAR CRAFT II 7990
SONIC JAM 8490
JUNGLE STRIKE 4990
INT. SOCCER DELUXE 8990
KILLER INSTINT+CD 3990
KIRBY DREAM COURSE 6990
KIRBY'S FUN RACK 7990
LOST VICKINGSII 4990
LION KING 6990
MAUI MALLARD-D. DUKE II 5990
MORTAL KOMBAT 3 7990
MOHAWK & JACK 5990
MR DO 5990
MISS PACMAN 5990
NBA HANG TIME 5990
OSCAR 6990
P. RAGE 5990
POPN TWIN BEE 5990
PREHISTORIC MAN 5990
SUPER BC KIDS 5990
TINTI EN EL TIBET 8990
TETRIS ATTACK 5990
URBAN STRIKE 7990
WATER WORLD 5990
WEAPON LORD 6990
WHIZZY 6990
YOSHI ISLAND 5990
SUPER PUNCHOUT 4990

PLAYSTATION
ALIEN TRILOGY 3990
ACE COMBAT II 7490
CASTELVANIA 8990
DUKE NUKE 3D 8990
CONSTRUCTOR 8990
TOSHINDEN 3 7490
CROC 7490
ROSCO MAC QUEEN 7490
OVER BLOOD 7490
KURUSHI 6990
OBE´S ODDYSEE 8490
4-4-2 5990
BUST A MOVE 2 3990
HERCULES 7490
FINAL FANTASY VIII 7490
DRAGON BALL FINAL BOUT 8990
POWER PLAY HOCKEY 98 7490
NUCLEAR STRIKE 7990
MADDEN 98 7940
MOTORACER 7990
NHL 98 7990
NASCAR 98 7990
AGENT AMSTRONG 7990
S. FIGHTER EX PLUX ALPHA 7990
BLAZING DRAGONS 4990
CRASH BANDICOT 7990
COMMAND & CONQUER 4990
DARK LIGHT CONFLIGT 5990
DOWN IN THE DUMPS 6990
HELL RACER 6990
FADE TO BLACK 3990
G. POLICE 7490
I. SOCCER PRO 8490
KING OF FIGHTER 95 6990
MOTO SMASH 6990
MEGAMAN X3 6490
MECHWARRIORS II 7990
MONSTER TRUCK 6990
NBA IN THE ZONE 2 7990
NBA JAM EXTREME 3990
NEED FOR SPEED II 6990
POWER PLAY HOCKEY 6990
PARAPA DE RAPPA 6990
REBELT ASSAULT II 8990
R. EVIL 5490
RAPID RACER 7490
SPOT HOLLYWOOD 3990
S.FIGHTER ALPHA 2 5490
SYDICTE WARS 5990
ST. FIGHTER (THE MOVIE) 5990
TOMB RAIDER 8490
TRANSPORT TYCON 6990
SOCCER 97 7990
INDEP. DAY 8990
EXCALIBUR 8990
SOUL BLADE 6990
SERIE PLATINUN 3990
VR BASE BALL 6990
V. POOL 6990

SATURN
BLAZING DRAGONS 4990
ANDRETTI RACING 4990
CLOCKWORK KNIGHT 2 4990
DAYTONA 2 4990
PRIMAL RAGE 4990
IRON MAN 5990
BATMAN FOREVER 5990
TOSHINDEN URA 4990
DISC WORLD II 8990
DRAGON FORCE 8990
DUKE NUKEN 8990
FORMULA KARTS 8990
EARTH WORM JIM 2 3990
EURO 96 4990
FIFA 96 4990
FIFA 97 5990
FRANKKESTEIN 6990
GUARDIAN HEROES 4990
GUN GRIFFON 4990
HEXE 5990
INDEPENDENCE DAY 4990
JUNGLA CRISTAL 4990
KING OF FIGHTER 95 8990
LOST VICKINGSII 4990
LAST BRONX 8990
MAX TT 8990
MADDEN 97 3990
MORTAL KOMBAT 2 5990
NBA LIVE 97 3990
NHL' 97 3990
NFL 96 3990
NIGHTS 4990
MR. BONES 6990
NEED FOR SPEED 4990
ROAD RUSH 4990
SPOT HOLLYWOOD 3990
PGA 97 3990
SEGA RALLY 4990
SOVIET STRIKE 4990
SHINING WISDOM 5990
ST. FIGHTER ALPHA 2 5490
STREET RACER 7990
SONIC JAM 8990
SKY TARGET 7990
STORY OF THOR 2 4990
S. PUZZLE FIGHTER II 5490
VIRTUA FIGHTER 2 4990
VIRTUAL ON 3490
VIRTUA FIGHTER KIDS 4990
VIRTUA RACING 4990
WIPEOUT 2097 8990
WAR CRAFT II 5990
WORLD WIDE 98 8990
WORLDWIDE SOCCER '97 4990
WING ARMS 4990

GAME GEAR
ARENA 2990
BAKU BAKU 2990
BEAVIS AND BUT HEAD 2990
DR. ROBOTNIKS 2990
OPERATION STARFISH 2990
PGA GOLF 2990
PHANTOM 2040 2990
RISTAR 2990
TEMPO JUNIOR 2690
LOS PITUFOS 2990
TAILS ADVENTURES 3490
VIRTUA FIGHTER 1990
VR.TROPPER 3490
SUPER COLUMS 990

JOY PAD
MASTER SYSTEM 1490
PLAYSTATION COLORES 2490
ARCADE JOYSTICK SNES+MD 1990
MEGA DRVE 1990
SONY PLAYSTATION 2990
SUPER NINTENDO 1990
N 64 3990
SEGA SATURN 2990

CONSOLAS
G. BOY POCKET + JGO 10990
SAT.+DEMO+2 JGO.+2ºMANDO 29900
S. NES+MARIO ALL STAR 16990
NINTENDO 64 29900
PSX+ 2 MANDOS MEMORYC 26900

MEGA DRIVE
AAAH REAL MONSTER 4990
COMIX ZONE 4990
EL MUNDO PERDIDO 8990
FIFA 97 4990
FIFA´ 96 3990
GAUNLET IV 4990
KAWASAKI SUPER BIKE 4990
INT. SUPERSTAR SOCCER 4990
HARD DRIVING 4990
MICRO MACHINES II 4990
ZERO TOLLERANCE 2990
NHL 97 2990
MADDEN 97 3990
JUDGE DREDD 4990
LAWNMOVER MAN 4990
LION KING 5990
LOS PITUFOS 2 7990
MARSUPILAMI 4990
MARKOS MAGIC FOTBAL 4990
NFL ´ 96 4990
PAC PANIC 4990
PETE SAMPRAS TENNIS 4990
PITFALL 4990
S. STREET FIGHTER 2 7990
TRUE LIES 5990
VR TROOPERS 4990
WARLOCK 4990
WORMS 6990
ZOOP 3990

ACCESORIOS
LUPA+LUZ GAME BOY 1490
POWER PACK G.BOY 1490
CONVERTIDOR N64 2990
RECAMBIO PANTALLA G.B 490
E.. CONECTOR SAT. Y PSX 1990
LUPA GAME GEAR 790
LUPA GB POCKET 1490
EXTENSION CABLE PSX/SAT 1290
MEMORY CARD PSX 1 MB 2490
MEMORY CARD PSX 16 MB 5990
MEMORY CARD SATURN 8M 4990
MEMORY CARD N64 PLUS 4990
LINK CABLE PSX 1990
PISTOLA PSX Y SAT. 5990
RFU CABLE PSX/SAT/N64 2990
MEMORY CARD N64 3990
VOL. + PEDALES SONY MAD 10990
VOL. + PEDALES N64 MAD 10990
VOL. + PEDALES SATRUN MAD 9.990

MEGA 32 X
6 TÍTULOS- CADA UNO 1990

MASTER SYSTEM
6 TÍTULOS- CADA UNO 2990

NINTENDO NES
5 TÍTULOS - CADA UNO 2990

NINTENDO 64
S. MARIO 64 9990
GOLDEN EYE 8990
BOMBERMAN 8990
HBA HANG TIME 13990
WGHOCKEY 13990
FIFA 64 6990
KILLER INSTIC 8990
LYLAT WARS 10990
DOOM 64 13990
MULTIRACING CHAMP. .... CONS.
EXTREME 12990
HEXEN 13990
WAR GODS 13990
TOP GEAR RALLY .... CONS.
DARK RIFT .... CONS.
F1 POLE POSITION .... CONS.
BLAST CORPS 8990
I. S.S.SOCCER 12490
LAMBORGHINI CHALLENGE 13990
MARIO KART 64 8990
TUROK 13990
PILOT WING 64 8990
WACE RACER 64 8990
STAR WARS 9990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 13990

MEGA CD
8 TITULOS- CADA UNO 1990

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games". Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid. HC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Población: .... C. Postal: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Consola: ....
Título .... Precio: ....

❑ Envío Agencia ❑ Envío Correo

Este mes ponemos el mundo en tus manos





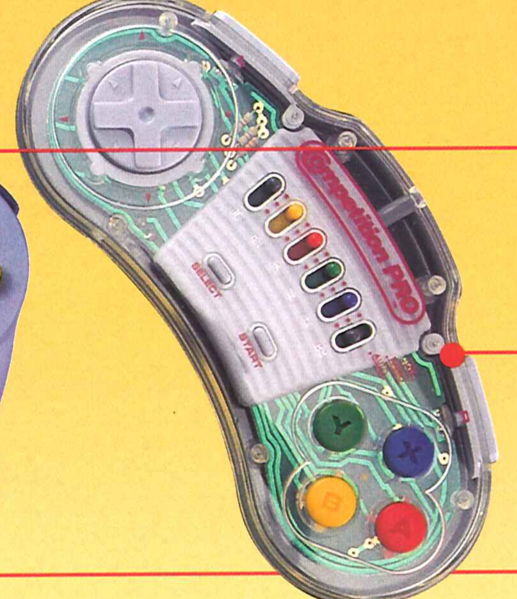
Competition PRO

Gratis al suscribirte a Hobby Consolas

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de la oferta de suscripción con el 20% de descuento

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.









- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote,o suba de precio tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.000 Pts.
12 números + 20% descuento= 4.000 Pts.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO